



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Cosplayers: Uma Identidade Cultural Permeada Pela Indústria Cultural

Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Ciências Sociais, do Centro de
Ciências Humanas, Letras e Artes da
Universidade Federal da Paraíba, em
cumprimento das exigências para obtenção do
grau de Bacharel em Ciências Sociais, sob a
orientação do Prof. Ms. Aécio Amaral Junior.

João Pessoa,
Novembro de 2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Cosplayers: Uma Identidade Cultural Permeada Pela INDÚSTRIA CULTURAL

Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Ciências Sociais, do Centro de
Ciências Humanas, Letras e Artes da
Universidade Federal da Paraíba, em
cumprimento das exigências para obtenção do
grau de Bacharel em Ciências Sociais, sob a
orientação do Prof. Ms. Aécio Amaral Junior.

João Pessoa,
Novembro de 2017

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade Federal da Paraíba.
Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA).

Souza, Raissa Taimilles Valério Paiva .

Cosplayers: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural/ Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza. - João Pessoa, 2017.

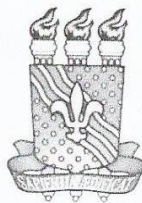
63 f.:il.

Monografia (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Federal da Paraíba - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes.
Orientador: Prof. Ms. Aécio Amaral Junior.

1. Cosplay. 2. Cultura geek. 3. Tradução cultural. 4. Etnografia. 5. Comic con experience. I. Título.

BSE-CCHLA

CDU 791.23



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza

Cosplayers: Uma Identidade Cultural Permeada Pela Indústria Cultural

Trabalho aprovado em 22 de NOVENBRO de 2017

BANCA EXAMINADORA

Aécio S. Amaral Jr.

Prof. Ms. Aécio Amaral Júnior
Orientador

Adriano Azevedo Gomes de León

Prof. Dr. Adriano Azevedo Gomes de León
(Membro interno – UFPB)

Marcelo B. P. dos Santos

Prof. Dr. Marcelo Burgos Pimentel dos Santos
(Membro interno – UFPB)

Ludmila Patriota Guedes

Profa. Ma. Ludmila Patriota Guedes
(Membro externo – UFPE)

João Pessoa, novembro de 2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus e a minha família por todo o suporte que me ofereceram nesta difícil etapa da minha vida. De forma especial, aos meus pais, Maria Lúcia e José Paiva, que sempre me ensinaram a correr atrás dos meus objetivos sem desrespeitar ou passar por cima de ninguém. Devo a eles quem sou hoje e tudo o que conquistei.

Grata a minha avó, Idalice, que mesmo com seus 102 anos de idade, ainda continua me passando os ensinamentos mais importantes da vida. A senhora é o meu maior exemplo de ser humano e amor. Dedico este trabalho à senhora.

Gratidão também às minhas tias Maria das Neves e Maria da Penha, por todo o amor e atenção que me deram durante este período de minha vida, assim como todos os ensinamentos ao longo da vida.

A minha prima Giulliane, que é uma irmã para mim. Mesmo não morando tão perto, ela sempre me deu força e apoio em todos os momentos da minha vida.

A Yordan, que acompanhou toda a fase da escrita deste trabalho e que sempre me deu força e incentivo durante todo o processo, até mesmo nos momentos em que cheguei a pensar que não conseguiria.

Ao meu orientador Aécio Amaral, por sempre me incentivar a aprofundar meus conhecimentos e não me contentar com o óbvio. Agradeço também pela paciência, dedicação, amizade e carinho que sempre teve por mim durante todo o processo desde o início.

A todos os professores do Departamento de Ciências Sociais, que ao longo do curso, sempre foram atenciosos e generosos em transmitir os conhecimentos que me fizeram chegar até o final da graduação.

Aos meus queridos colegas de curso, em especial Williane, Anatil, Raphaella, Weverson, Heytor e Bruna, que sempre me apoiaram, desde a escolha do tema. Sou muito feliz por ter conhecido cada um de vocês e grata por toda a ajuda e conhecimento que compartilhamos ao longo desta jornada que está apenas começando.

Aos meus amigos, em especial, Macella, Brunna e Isabella, por todas as palavras de incentivo e ajuda nos momentos em que foi difícil continuar. Elas sempre estavam comigo para dividir os anseios e aflições.

A banca examinadora, pela disponibilidade em avaliar este trabalho, trazendo essenciais contribuições para a sua versão final.

Finalmente, sou grata pela contribuição de todas as pessoas que gentilmente cederam entrevistas e responderam ao questionário aplicado, bem como todas as pessoas que contribuíram direta e indiretamente para esta monografia. Vocês foram a razão deste trabalho existir. Agradeço imensamente.

RESUMO

O presente trabalho realiza, através de uma pesquisa etnográfica, uma análise do grupo Cosplayer e sua relação com a Indústria Cultural dentro do evento Comic Con Experience, afim de perceber como se constroem as identidades individuais a partir do consumo de produções culturais, e com isso buscar compreender como estes indivíduos entendem esta relação e quais os elementos envolvidos nela. Isto é feito a partir do uso de um instrumental teórico e metodológico que permeia a Antropologia Cultural e a Sociologia da Cultura visando discutir a forma em que a prática cosplay se disseminou no Brasil a partir de uma tradução de conteúdos culturais de países como Estados Unidos e Japão.

PALAVRAS-CHAVE: etnografia, cosplay, comic con experience, tradução cultural, identidades individuais, cultura geek.

ABSTRACT

The present work carries out, through an ethnographic research, an analysis of the Cosplayer group and its relation with Cultural Industry inside the Comic Con Experience event, in order to perceive firstly how individual identities are constructed from the consumption of cultural productions, and secondly to grasp how these individuals understand this relationship and what elements are involved in it. It is based on a theoretical and methodological conceptual framework that permeates Cultural Anthropology and Sociology of Culture and that intends to discuss the way in which cosplay practice has spread in Brazil through a translation of cultural contents from countries such as the United States and Japan.

KEYWORDS: ethnography, cosplay, comic con experience, cultural translation, individuals identities, geek culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras:

Figura 1 – Forrest J. e Mirtle na primeira worldcon.....	13
Figura 2 – O artigo original que Takahashi escreveu na revista ‘My anime’ em junho de 1983	15
Figura 3 –Mapa geral da Comic Con Experience 2016.....	31
Figura 4 – “Parada Cosplay”	35
Figura 5 – Final do Concurso Cosplay	37
Figura 6 – Gráfico percentual da resposta de número 19 do questionário online	43
Figura 7 – Gráfico percentual da resposta de número 15 do questionário online	44

Sumário

Introdução	10
Capítulo 1 – A Cultura Japonesa x Cultura Norte Americana e seu reflexo no Brasil dentro do Universo Cosplayer	13
1.1 - O conceito de Cultura na contemporaneidade.....	18
Capítulo 2 – A aproximação com o grupo cosplayer	23
2.1 - A experiência como peça fundamental para o trabalho de campo.....	25
2.2 - "Viva o épico!" Trabalho de campo na Comic Con Experience.....	30
2.2.1 Comic Con Experience 2016.....	31
2.2.2 Comic Con Experience Tour Recife.....	38
Capítulo 3 – O conceito de Indústria Cultural e as perspectivas frankfurtianas sobre sua influência na sociedade.....	42
3.1 Cosplayers: Um hobby permeado pela Indústria Cultural com autonomia do indivíduo.....	50
Conclusão	56
Referências	58
Anexo I - Questionário aplicado através da plataforma Google Forms.....	61
Apêndice I – Recortes de matérias divulgadas na mídia sobre os eventos.....	64

INTRODUÇÃO

Este trabalho é fruto de uma pesquisa sobre a comunidade Cosplayer, tendo como espaço de observação a Comic Con Experience – São Paulo e a Comic Con Experience Tour Nordeste – Recife. A pesquisa teve início em janeiro de 2016 e foi finalizada com a última etapa da coleta de dados no mês de junho de 2017. A pesquisa tem por objetivo principal observar e compreender como se constroem as identidades individuais dos cosplayers dentro de uma influência da indústria cultural nas escolhas pessoais dos indivíduos, e assim analisar o caráter emancipatório que os indivíduos atribuem à prática do cosplay enquanto arte.

O interesse por este tema de pesquisa ocorreu devido ao gosto pessoal da pesquisadora sobre a cultura geek¹, assim como por incentivos dos exercícios de aprendizagem dentro da disciplina de Etnografia I, e por falta de uma maior diversidade de trabalhos dentro das Ciências Sociais sobre o grupo pesquisado.

Dessa forma, a escolha do tema para a análise desta pesquisa se deu através de inserção da pesquisadora dentro das práticas da chamada cultura geek, bem como da possibilidade de frequentar os eventos escolhidos como espaços para a observação. Assim como da sua participação no Grupo de Estudos em Estética, Técnica e Sociedade (GETS), onde recebeu orientação do professor, na época coordenador do grupo, Aécio Amaral, para o desenvolvimento desta monografia.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), é fruto de diversas idas a campo, contando como base as entrevistas e questionários realizados através de plataforma online, assim como observações detalhadas em diários de campo que descrevem os eventos que foram utilizados como espaço de pesquisa.

Nesta pesquisa, foi realizada uma análise dentro dos resultados, tanto estatísticos quanto qualitativos, das idas a campo para o desenvolvimento do TCC, assim como da

¹ “**Geek** é um anglicismo e uma gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, livros, filmes, animes e séries. A definição de *geek* mudou consideravelmente ao longo do tempo e já não há um significado definitivo. Os termos nerd, dweeb e dork têm significados semelhantes a *geek*, mas muitos optam por identificar diferentes conotações entre esses termos, embora as diferenças sejam controversas”. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Geek> Último acesso em 07 de novembro de 2017.

discussão de alguns outros autores que trabalham com a temática, mesmo que em outras perspectivas e abordagens teóricas de conhecimento.

A intenção da pesquisa é uma abordagem etnográfica que contemple o constante exercício de estranhamento, inclusive estranhamento do familiar (VELHO, 1978), uma vez que, de certa forma, já havia uma imersão pessoal dentro do chamado universo geek e, dessa forma, tentar alcançar um distanciamento que permita distinguir entre perspectivas pessoais de mundo e as questões empíricas que se fazem necessárias para a produção de conhecimento.

O conteúdo do trabalho, assim como a linha de pesquisa, faz ponte entre discussões na área de Sociologia da Cultura e de Antropologia Cultural e tem como ênfase as discussões sobre a relação entre Indústria Cosplay, Indústria Cultural e processos contemporâneos de construção da identidade-eu, que busca analisar na formação dessas identidades individuais o possível caráter influenciador das produções culturais.

A pesquisa parte da hipótese de que a formação das identidades-eu (GIDDENS, 2002) na contemporaneidade perpassam por diversas instituições modernas que são controladas por diversas ideologias, influenciando diretamente nas escolhas e no consumo dos indivíduos sociais. E, dentro dessa hipótese, a pesquisa busca analisar como as sociabilidades acontecem no grupo permeado pela Indústria Cultural (ADORNO E HOCKHEIMER, 1944). Dessa forma, o trabalho se propõe a analisar como esses indivíduos compreendem essa relação dentro e fora da sua participação na tribo cosplayer e até que ponto essa influência da indústria é capaz de interferir nas relações do grupo e no entendimento individual sobre as identidades.

O conceito de Indústria Cultural, aqui trabalhado, advém da teoria de Adorno e Horkheimer, na obra *Dialética do Esclarecimento*, onde eles apresentam uma visão pessimista da sociedade:

O sonho de uma humanidade emancipada e “iluminada” transformou-se em uma nova barbárie. [...] a teoria crítica intenta examinar o conceito de racionalidade que está na base da moderna cultura industrial e procura investigar nesse conceito as suas falhas, ou os vícios da racionalidade instrumental. (ADORNO, 1985, p. 11).

Nesse sentido, eles defendem que os indivíduos precisam passar por um processo de esclarecimento para que possam se emancipar. Ou seja, através do esclarecimento, os indivíduos teriam a capacidade de se emancipar; então, mesmo que não exista escapatória

do caráter influenciador da Indústria Cultural, os indivíduos devem tentar encontrar formas, dentro do sistema, que possibilitem uma certa emancipação do sujeito. E é justamente nesta perspectiva que esta pesquisa trabalha: tentar entender e mostrar que, mesmo com a óbvia influência da indústria nas escolhas individuais, os indivíduos encontram dentro da prática cosplay uma forma de sociabilidade e, através do processo de confecção e apresentação, existe também um caráter emancipatório a partir de traduções culturais (HALL, 2004).

Dessa forma, o trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro contempla a descrição e historicidade do grupo estudado. No segundo, há a apresentação da pesquisa e elucidação do trabalho de campo e experiência como ferramentas fundamentais para a coleta de dados. Já o terceiro capítulo tem por objetivo destrinchar os argumentos utilizados como base para a hipótese do trabalho.

CAPÍTULO I

A CULTURA JAPONESA X CULTURA NORTE-AMERICANA E SEU REFLEXO NO BRASIL DENTRO DO UNIVERSO COSPLAYER

Cosplayers são indivíduos que se travestem e agem como algum personagem que admiram, sendo esse personagem advindo de algum tipo de mídia ou segmento cultural,



Figura 1 – Forrest J. e Myrtle na primeira Worldcon. Fonte: Wikipédia

como cinema, animações, revistas em quadrinhos, livros, mangás², animes³, entre outros. Normalmente essas pessoas se travestem e adotam a postura de personagens em eventos voltados para a cultura pop ou exclusivamente para concursos de cosplay, que acontecem em todo o Brasil e no mundo. A palavra “cosplay” vem da junção das palavras inglesas “costume” (traje/fantasia) e “play”/“role play” (brincadeira, interpretação).

Essa prática teve início nos anos 40, nos Estados Unidos, em convenções de ficção científica, mas com a denominação de cosplay apenas nos anos 80, no Japão. De acordo com os dados levantados, os primeiros cosplays surgiram durante a primeira “Worldcon” (a maior feira de ficção científica existente), onde o norte-americano Forrest J. Ackerman (famoso editor de revistas e escritor de ficção científica) e a também norte-americana Myrtle Rebecca Douglas, que trabalhou juntamente com Forrest na edição do “Voice of Imagination”, iniciado no ano de 1939, utilizaram fantasias futuristas que Myrtle confeccionou para que eles utilizassem durante o evento. Esse é considerado o marco do surgimento dos primeiros cosplayers no mundo, apesar de na

² O mangá é um termo utilizado para se referir a histórias em quadrinhos desenhadas no estilo japonês.

³ Anime é o termo utilizado para animações televisivas desenhadas no estilo japonês.

época serem apenas chamados de “costumes”, ou figurinos, e desde esse ponto essa tornou-se uma prática anual do “WorldCon”. Só mais tarde a prática se estendeu a mangás e quadrinhos.

A partir dos anos 70, os jovens japoneses, que haviam crescido influenciados por mangás e desenhos animados, passaram a criar competições dentro dos eventos e convenções. Vestir-se como um personagem era, assim como no ocidente, uma forma de expressar o fandom⁴, e já existia em ambos os casos. No Japão, foi na Comic Market (Comiket) um evento também nos moldes da WorldCon e outras convenções para divulgação de quadrinhos e seguimentos da cultura pop, que começaram a adotar a prática do cosplay, e tornou-se também um encontro de fãs. Essa convenção começou no ano de 1975 e, segundo dados, em 1979, tornou-se algo tão massivo que a organização enfrentou problemas para aumentar a infraestrutura do evento. Essa febre pode ser entendida pelo fato de que era justamente nos anos 70 que a produção de animados e mangás estava a todo vapor.

Nos anos 80, o japonês Nobuyuki Takahashi, que costumava visitar anualmente a “WorldCon” em Los Angeles, levou a ideia do cosplay para o Japão através das revistas de ficção científica, tendo ele mesmo auxiliado na criação do próprio termo “cosplay”.

Takahashi não pôde usar a palavra mascarada porque esta palavra traduzida em japonês significa "uma festa de fantasia aristocrática", que é drasticamente diferente das competições de fantasia vistas nas convenções. Em vez disso, ele criou o termo *costume play*, que foi eventualmente encurtado para o *kosupure*, ou *cosplay*. (LUNNING, 2006, pag. 67)

Takahashi, observando os vários títulos de eventos que remetiam à palavra inglesa *costume*, decidiu fazer uma abreviação de palavras, muito comumente utilizada no inglês, no japonês e em outros idiomas, com o intuito de encurtá-las. Foi daí então que surgiu o termo “Cosplay”. A palavra teve sua primeira aparição num artigo de 1983, escrito por Takahashi para a revista *My Anime*.

⁴ Fandom é um termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs caracterizados pela empatia e camaradagem por outros membros da comunidade que compartilham gostos em comum. Fonte: Wikipédia



Figura 2 - O artigo original que Takahashi escreveu na revista 'My Anime' em junho de 1983.
Fonte: Wikipédia

Alguns relatos revelam problemas enfrentados no Japão em relação ao apelo erótico de muitos cosplayers baseados na estética bishoujo⁵ nos anos 90. Algumas adaptações de figurino tendiam a um teor mais erótico do que os animes apresentavam. Passaram a valer algumas restrições, como a obrigação de chegar ao evento com roupas normais e apenas utilizar o cosplay dentro do ambiente do evento e, mesmo com relação a materiais utilizados para a confecção de armas, nem todo material poderia ser utilizado a partir de então.

A partir da ocupação americana no período pós-Segunda Guerra Mundial, os desenhistas de mangás sofreram grande influência das histórias em quadrinhos ocidentais, sendo refletida nos próprios mangás. O mangá popularizou-se no Brasil graças aos desenhos transmitidos pelos canais abertos de televisão, o que fez com que essa cultura japonesa entrasse com força no país. Grande parte dos entrevistados da pesquisa concordaram que a escolha por algum personagem para a feitura do cosplay se deu por influência e admiração da cultura advinda de outros países.

A globalização facilitou o acesso a outras culturas, trazendo para o ocidente a cultura oriental e vice e versa. Essa mistura de culturas traz para jovens consumidores brasileiros novos conceitos como, por exemplo, alimentação,

⁵ Bishōjo é um termo japonês usado para referir-se a um tipo de personagem, garotas jovens e bonitas, geralmente abaixo da idade universitária.

vestimentas e comportamentos, resgatando valores familiares e de grupo trazidos do Japão. (PAVAN, 2008)

Cerca de 61,3% dos entrevistados para este trabalho afirmaram que um segundo idioma ou a cultura desses países têm influência direta naquilo que consomem e também na escolha de personagem para cosplay, mostrando que há de fato uma influência de valores e costumes advindos de outros países, e, no caso específico do cosplay, essa influência surge com maior força do Japão e nos EUA.

Para vencer um campeonato, um cosplayer não depende apenas de uma roupa bem confeccionada e fidedigna ao personagem que está representando, mas também é necessária uma performance, uma representação. O processo de criação do todo para a representação do cosplayer passa por uma série de etapas, desde a escolha de um personagem até a caracterização completa do mesmo, com roupas e características psicológicas advindas do personagem, propiciando uma materialização do imaginário construído pelo indivíduo através da influência das histórias que ele escolheu. A experiência advinda da criação de um cosplay e, em seguida, a sua performance em competições podem mostrar como esses indivíduos entendem e enxergam a si mesmos como catalizadores e reprodutores de uma cultura originária de outros países, como Estados Unidos e Japão, conseguindo, inclusive, vencer um campeonato em solo japonês pela terceira vez.

A confecção e todo o processo de montagem de um cosplay demanda tempo, um alto investimento monetário e também emocional. Os questionários aplicados para este trabalho apontam que 48,9% dos entrevistados afirmaram que o valor considerado viável para a confecção da roupa seria entre duzentos e quinhentos reais e, além disso, a maior parte deles atribui uma notória diferença entre uma fantasia e um cosplay.

Cosplay é mais do que uma roupa. Cos vem de costume (roupa/fantasia). Play vem de brincar, jogar, se divertir, interpretar. Cosplay é homenagear um personagem e seus criadores, não apenas se vestindo como tal, mas agindo de forma similar. Trejeitos, forma de andar, de falar, entoação vocal, a interpretação é tão importante quanto a roupa em si. (Fonte primária, arquivo próprio)

Para os que concordaram com essa diferenciação, de forma geral, uma fantasia seria encarada como algo mais simples, onde não há riqueza ou preocupação com os detalhes e também não há uma interpretação performática do personagem escolhido. Um cosplay envolve algo também relacionado a um apego emocional, onde, além de optar

por um personagem de seu gosto pessoal, o indivíduo se preocupa com todos os detalhes da confecção da roupa e ainda, num terceiro momento, precisa encarnar o personagem para uma melhor representação.

Obviamente, também existem motivações particulares para a prática do cosplay. A maior parte dos entrevistados define a prática como divertimento, hobby, ou como forma de desprendimento de um cotidiano para poder realizar seus sonhos, como uma espécie de válvula de escape da realidade, ou até mesmo para auxiliar na socialização com os amigos.

Para mim é um hobby maravilhoso, desde o momento de confeccionar o cosplay até o de usá-lo, é tudo muito divertido. Você acaba aprendendo ou melhorando várias habilidades como costura, artesanato, etc. E quando você finalmente usa o cosplay em algum evento, é um momento em que se sai um pouco do mundo real, se diverte, e muitas vezes conhece pessoas e situações bem interessantes. Cresci assistindo meus heróis de infância, e quem nunca sonhou em ser um deles? Sei que muita gente faz cosplay por fazer, mas assim como os verdadeiros fãs, fazemos por amor, e procuramos representar o personagem da melhor maneira possível, mesmo que isso custe um rim. (Fonte primária, arquivo próprio)

Nessa perspectiva, o interlocutor descreve o ato de fazer um cosplay como algo que perpassa um hobby, ou uma atividade que visa exclusivamente o divertimento. É uma forma de, além de realizar um sonho de infância e homenagear as pessoas envolvidas na criação de tais personagens, também aperfeiçoar e desenvolver outras habilidades, a exemplo de atividades manuais.

Dentro desse grupo, existe uma outra categoria chamada cosmaker. Essas pessoas que se identificam como cosmakers são responsáveis pela feitura das roupas que os cosplayers irão usar. Alguns cosplayers são também cosmakers, ou seja, eles próprios fazem as suas roupas e acessórios. Já outros cosplayers preferem pagar a cosmakers para que eles façam suas roupas – na maioria das vezes, por não terem habilidades manuais ou devido à complexidade da roupa e seus acessórios. Cosmakers normalmente precisam ter habilidades que perpassam a costura e muitas vezes de desdobram com os mais diversos tipos de materiais, como madeira e EVA, exigindo várias habilidades manuais.

1.1 O CONCEITO DE CULTURA NA CONTEMPORANIEDADE

Mauss, em “Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa e a noção do ‘eu’” (1974), explica a categoria do espírito humano através da ideia de pessoa e a ideia do eu mostrando que essas categorias não são naturais, mas sim construídas socialmente através do tempo. O objetivo dele nesse texto é exemplificar essa afirmação através de pesquisas realizadas em diferentes sociedades, visando uma comparação entre elas para poder entender como essa noção foi construída e assim poder desnaturalizar a ideia de categoria natural.

Para os pueblos⁶, a noção de personagem é central; cada indivíduo é a representação de um determinado personagem dentro de um drama social, sendo assim possuído por papéis que devem ser interpretados. O indivíduo se torna figurante dentro desse contexto, onde não é o próprio indivíduo o protagonista, mas sim a sua performance.

Victor Turner (1982) amplia a análise do drama social em diversas situações históricas. Inspirado na estética da tragédia grega, ele elabora seu conceito de drama social em cinco momentos: ruptura, crise, identificação da crise, ação reparadora e desfecho. Dentro desses dramas sociais, ele traça um padrão onde faz uma análise comparativa com a ação dramática e, dentre elas, está uma violação de uma norma estabelecida e socialmente aceita, ou seja, dentro do grupo de cosplayers seria sair de uma esfera social de aceitação do que seria considerado como o “normal” e adentrar no universo da “fantasia”, do “imaginário”. Essas pessoas causam estranhamento dentro da estrutura social, mas o momento onde são criados espaços proporcionados pela Indústria Cultural para esse tipo de prática seria o instante de reintegração da estrutura.

Algo que está sempre presente no discurso dos cosplayers é o momento da performance como um desprendimento de si, onde o indivíduo deixa de ser ele mesmo e se dissolve no universo particular de representação de um personagem. O que vale naquele momento não é a pessoa civil, mas sim o personagem, aquilo que ele representa

⁶ Nativos norte-americanos que vivem no sudoeste dos Estados Unidos que fizeram parte do estudo de Marcel Mauss.

e como o representa. A perfeição precisa estar sempre presente nos mínimos detalhes, das roupas à forma de agir, na performance.

A pessoa, o indivíduo, se perde em sua interpretação naquele momento das máscaras temporárias. Ali raramente alguém vai abordá-lo para saber qual o seu nome verdadeiro, mas sim para pedir-lhe uma foto, e isso mostra que assim como os puebls, em Mauss, dentro da comunidade cosplayer, o indivíduo tem um papel que precisa ser representado e, quanto melhor o fizer, mais vantagens obterá. Tais vantagens advêm de diversas formas, como, por exemplo, o status dentro do grupo: quanto mais perfeita a interpretação, mais elogiado e mais conhecido ele ficará naquele grupo. Grande parte desse status e dessa notoriedade que o indivíduo ganha dentro do grupo se manifesta através de competições dentro dos eventos e também na divulgação de seu trabalho através de redes sociais.

Esta pesquisa explora a relação entre a imagem passada pelos personagens de cinema, mangás e quadrinhos e a reprodução e criação dessa mesma imagem através dos cosplayers. Para melhor entender a construção desse processo, será utilizado o conceito de identidade cultural (HALL, 2004), partindo do pressuposto de que, ao afirmarem uma representação de cosplayer perante o meio social, o grupo também assume uma identidade cultural baseada naquilo que consomem como produção da Indústria Cultural (ADORNO E HORKHEIMER, 1944). Cada discurso que elaboramos nos situa como atores sociais e como membros de um grupo social em uma relação particular com um processo e prescreve para nós certas identidades sociais (Hall, 2003, p.285). Desse modo, ao se identificar como cosplayer, o sujeito está assumindo essa identidade para toda uma comunidade de cosplayers, e isso repercute e gera um status social nas mais diversas esferas de convívio desse indivíduo.

Adriano De León (2014), analisando a performance do masculino no CAC do Rangel, em João Pessoa, mostra que a performance desses atores muda de acordo com o ambiente onde estão. No caso do livro, *O CAC faz você dançar: uma etnocartografia das performances masculinas no bairro do Rangel em João Pessoa-PB*, ele analisa a performance do masculino.

[...] Havia regras para ser homem dentro do ambiente do CAC, ser homem na rua, em casa, ser homem casado, solteiro. Não há, portanto, uma regra para “ser homem”, mas um conjunto de estratégias e discursos sobre como “ser homem” em determinado espaço tempo. (DE LÉON, 2014, pág.51)

Para o recorte desta pesquisa, essa performance, nos termos de De Léon, auxilia a pensar sobre as regras para ser cosplayer em diversas esferas da vida social. Em conversas com as pessoas que se apresentam como tal, o que é mais nítido no discurso deles é o fato de que esse reconhecimento como cosplayer se dá através de um grupo específico e, para conseguir tal notoriedade, é preciso estar em um ambiente específico, com regras específicas de convívio e competição.

Em *A representação do eu na vida cotidiana*, Goffman busca uma interpretação do comportamento dos indivíduos em seu cotidiano e, para isso, ele utiliza metáforas teatrais. Dadas as devidas ressalvas, pois Goffman trata do comportamento na vida cotidiana, para meu trabalho a performance que analiso trata-se de uma performance que se manifesta em um certo momento e em um certo local predeterminado.

No universo cosplay, a representação, nos termos de Goffman, é muito bem-vinda e, quanto mais criativa ela for, em termos do uso de outros artefatos que amplifiquem a performance, melhor. O ator cosplayer precisa ser fiel à interpretação do personagem que escolheu anteriormente e precisa acreditar em sua performance para poder passar às pessoas a ideia de uma boa representação.

Ao conversar com um dos meus interlocutores e questioná-lo sobre seu personagem de maior sucesso nos eventos, o mesmo enfatizou a importância da performance criativa, não se prendendo apenas à roupa, mas aos trejeitos e até mesmo ao uso de artefatos que perpassem o universo do personagem. Por exemplo, ele mencionou um personagem que havia interpretado em um evento anos atrás. Segundo sua descrição, ele estava interpretando o personagem Joker, um vilão das histórias em quadrinhos do Batman. Tal personagem caracteriza-se por ser um psicopata e esconder sua verdadeira identidade através de pintura facial similar à de palhaços de circo. Meu interlocutor afirmou em seu relato que, para uma maior popularidade de seu personagem (pois havia outras pessoas interpretando o mesmo personagem durante o evento), ele precisou investir na criatividade e perpassar o âmbito da interpretação usual, levando com ele uma série de objetos que não necessariamente fazem parte do personagem em questão: tais objetos foram uma cadeira de metal, uma fita adesiva preta e uma corda. Quando as pessoas pediam para tirar fotos com ele, elas eram amarradas à cadeira e tinham a boca atada pelo adesivo; daí então entrava o personagem para posar para a foto com sua performance de

um psicopata. Isso atraía as pessoas para ele e, graças à sua popularidade com seus espectadores, ele acabou ganhando a competição e levando o prêmio para casa.

Nesse parágrafo, baseado na fala do meu interlocutor, observo dois elementos do texto de Goffman: a atuação sincera, pois o ator acredita em sua representação para poder convencer o espectador da veracidade de sua performance; e também a questão da fachada. Há uma atuação sincera por parte do cosplayer, até porque ela é necessária para a conquista do objetivo final do processo, que é vencer o concurso e obter status perante a comunidade cosplay. Nesse caso, em particular, a fachada se torna essencial para a conquista do prêmio, pois foi através dela que ele ganhou a atenção dos seus espectadores e, graças a isso – mas também ao seu figurino, rico em detalhes –, ele venceu a competição. Para Goffman, a fachada é a utilização de artefatos para ajudar a convencer o espectador sobre a performance. Dentro deles estão o cenário, a aparência e a maneira. É inerente ao cosplay a aparência e a maneira; a novidade do meu interlocutor foi trazer o cenário, ou seja, o conjunto de artefatos (a cadeira, a corda e a fita adesiva) para a cena, pois eles acabaram transmitindo a veracidade que fez com que os espectadores aceitassem a expressão transmitida e emitida por ele.

Em outra ocasião, quando, ao observar o atelier do meu interlocutor, o questionei sobre cosplay ser arte, ele respondeu: “Eu não acho, não. Quer dizer, pode ser, mas não é nossa, nasceu em outro lugar. Tem um pouco daqui porque afinal é o nosso trabalho de artesanato que vai ser mostrado, mas o conceito não é”. O teórico indiano Homi K. Bhabha trabalha o conceito de tradução cultural. Em uma entrevista para Jonathan Rutherford, ele declara:

[...] tradução é também uma forma de imitar, mas em um sentido travesso e deslocador – imitando um original de um jeito que a prioridade do original não está reforçada, mas pelo fato de que ele possa ser simulado, copiado, transferido, transformado, feito em um simulacro e assim por diante: o ‘original’ nunca está finalizado ou completo em si mesmo. O ‘originário’ sempre está aberto para a tradução de modo que nunca se pode dizer que tem um momento anterior totalizado de ser ou significar – uma essência. O que isso realmente significa é que *culturas são apenas constituídas em relação àquela alteridade interna a sua própria atividade de formação de símbolos que os torna estruturas descentradas* – por meio desse deslocamento ou liminaridade que surge a possibilidade de articulação diferente, mesmo prioridades e práticas culturais incomensuráveis. (BHABHA, 1990, p. 210)

Em Bhabha, a tradução cultural se manifesta a partir do momento onde determinadas características culturais são traduzidas em outras culturas, dessa forma, renovando suas próprias características culturais por intermédio de sua reprodução. Através de entrevistas, observa-se um olhar de apropriação da cultura japonesa e norte-americana que passa a ser reconfigurada com características culturais distintas a partir do momento em que o cosplayer ou cosmaker produz suas próprias peças, acessórios de suas roupas e dá a sua interpretação e performance ao personagem escolhido por ele.

Assim como para Matos (2013):

[...] conjunto de textos, narrativas, produtos e experiências norteados pela lógica midiática de entretenimento e da indústria da cultura, tais como música, cinema, televisão, literatura e jogos. O termo “cultura pop” é comumente empregado para designar o consumo e a utilização de objetos da cultura da mídia a fim de construir sentido, ou seja, dá conta da transformação da cultura midiática em cultura popular (MATOS, 2013, p. 6).

Podemos então afirmar que a sociedade moderna, bem como a globalização, permite que a cultura geek se expanda e esteja a cada dia mais presente no cotidiano e, com o surgimento dos cosplayers, expanda-se cada vez mais a cultura advinda desses dois países e, a partir da tradução cultural ela possa representar uma manifestação artística que sofre influência também do Brasil e onde a dedicação a essa arte é tão grande que possibilitou a dois brasileiros serem campeões mundiais do concurso internacional de cosplay, a World Cosplay Summit, no Japão.

No capítulo seguinte, temos uma análise sobre o universo cosplay a fim de tentar um melhor entendimento sobre essas práticas grupais, a partir de um ponto de vista da experiência enquanto principal mecanismo de aproximação para a realização do trabalho.

CAPITULO II

A APROXIMAÇÃO COM O GRUPO COSPLAYER

O presente capítulo traz uma discussão sobre a minha presença em campo, a partir de dados extraídos através de pesquisa etnográfica e qualitativa que têm por objetivo elucidar o percurso tomado pela pesquisadora para uma aproximação com o grupo, bem como os métodos que foram utilizados para tal finalidade.

De acordo com Victoria, Knauth, Hassen (2000), o método etnográfico de pesquisa possibilita ao investigador compreender as práticas culturais dentro de um contexto social mais amplo, estabelecendo as relações entre fenômenos específicos e uma determinada visão de mundo (p.54). A etnografia mostra-se como um método que irá auxiliar na percepção do campo e obtenção dos dados de modo a favorecer o desenvolvimento da pesquisa. Para Bauer, “a finalidade real da pesquisa qualitativa não é contar opiniões ou pessoas, mas, ao contrário, explorar o espectro de opiniões, as diferentes representações sobre o assunto em questão” (BAUER, 2007, p.68). Torna-se necessária uma descrição densa (GEERTZ, 2008) onde o pesquisador vai a campo e escuta o grupo pesquisado a fim de tentar compreender e produzir conhecimento através da ótica que o próprio pesquisado tem da sua cultura, de si mesmo. O “ser afetado” (FAVRET-SAADA, 2005) abre a possibilidade de não encontrar aquilo que o pesquisador busca, mas sim aquilo que o próprio trabalho de campo mostra. Nesse contexto, se faz necessária uma pesquisa que trate também do quesito experiência, abrindo a possibilidade de encontrar novas questões e problemáticas a serem discutidas, ou seja, uma etnografia.

Malinowski (1978) faz uma crítica a algumas etnografias onde os autores “[...] limitam-se a apresentar os dados adquiridos, fazendo-os emergir, perante nós, a partir da mais completa obscuridade, sem qualquer referência aos processos utilizados para a sua aquisição” e ainda acrescenta que “[...] somos confrontados com generalizações por atacado, sem qualquer informação relativa às experiências que conduziram os autores às suas conclusões”.

Além do trabalho de campo, que contou com observação participante, também foram realizadas entrevistas semiestruturadas através da plataforma Google Forms. O questionário consiste em 30 perguntas direcionadas a pessoas que já fizeram ou usaram um cosplay alguma vez na vida.

Esta forma de coleta de dados foi uma opção devido à dificuldade percebida na hora de entrevistar as pessoas durante os eventos. Estar de cosplay em um evento significa, nos termos de um dos meus entrevistados:

Saber que não vai aproveitar o evento. Você está ali para fazer parte do evento e divertir as pessoas e talvez ganhar alguma premiação por isso, mas você não para em momento algum. Alguém sempre vai te parar, até nos momentos de descanso, para pedir uma foto. (Fonte primária, arquivo próprio)

Pude constatar esta afirmação quando, no início da pesquisa, comecei a ir em alguns eventos locais para tentar entrevistar as pessoas e ao chegar em casa e ler os dados recolhidos, eles nunca eram suficientes. Isto pode ter acontecido por vários motivos, dentre eles o fato de que eu ainda estava muito crua em relação aquilo que de fato eu gostaria de pesquisar, porém o fato de a dinâmica para os cosplayers dentro dos eventos ser bastante intensa, como disse a minha entrevistada, eu nunca conseguia um momento propício para abordar as pessoas para uma boa conversa.

Na pesquisa, eu tinha alguns objetivos. O primeiro era de me encontrar em relação à questão social que estava querendo pesquisar. O segundo objetivo era conseguir estar por perto da forma mais natural possível para que as pessoas conversassem comigo com naturalidade e para ganhar a confiança do grupo e conseguir uma aproximação. E o terceiro objetivo era tentar compreender, na visão dos cosplayers, como funciona a sociabilidade e as dinâmicas desse grupo dentro e fora dos eventos, observando assim a construção de identidades culturais (Hall, 2004).

Nos próximos parágrafos deste capítulo, tento responder ao segundo e terceiro objetivos descritos acima e, apenas no capítulo III, adentrar em uma discussão sobre a questão social que o campo me trouxe e como isso entrou na pesquisa.

2.1 A EXPERIÊNCIA COMO PEÇA FUNDAMENTAL PARA O TRABALHO DE CAMPO

Frederik Barth (2000) trouxe uma importante discussão dentro do campo da antropologia, onde defendia uma mudança no conceito de sociedades tal qual os antropólogos utilizavam. Para ele, sociedades não são apenas um conjunto de relações sociais; elas estão em constante dinâmica e, por isso, devem ser vistas como abertas e não fechadas, com uma definição pronta.

O uso contínuo do modelo herdado de sociedade como entidade delimitada e ordenada e de comunidades locais como pares exemplares de tal entidade apenas perpetuará a mistificação de nossos dados e a trivializarão de nossos resultados. (BARTH, 2000, pag. 186)

A partir do momento em que Malinowski, em seu livro *Argonautas do Pacífico Ocidental* (1978), sugere que o antropólogo deveria se deslocar do conforto do seu gabinete e ir até o grupo que pretende pesquisar, passamos a entender a verdadeira importância do convívio do pesquisador com o grupo pesquisado. Antes de Malinowski, o etnólogo e o antropólogo eram duas figuras distintas, onde o primeiro ia a campo e descrevia tudo o que via e o segundo transformava aquilo em um texto antropológico com validade científica.

Ainda dentro dessa discussão, posteriormente, Berreman (1975) irá tratar sobre as interações entre pesquisador e o grupo pesquisado, onde, em seu livro *Desvendando Máscaras Sociais*, dedica um capítulo ao que ele chama de controle de impressões em sua perspectiva dentro da pesquisa que realizou em uma aldeia no Himalaia. Ali, Berreman descreve todos os percalços que passou para realizar a pesquisa, justamente como propunha Malinowski, que defende que o antropólogo precisa descrever detalhadamente tudo o que aconteceu, incluindo os problemas que passou para a realização da pesquisa a fim de auxiliar futuros pesquisadores e dar validade aos textos acadêmicos.

O etnógrafo surge diante de seus sujeitos como um intruso desconhecido, geralmente inesperado e frequentemente indesejado. As impressões que estes têm dele determinarão o tipo e a validade dos dados aos quais será capaz de ter acesso, e, portanto, o grau de sucesso de seu trabalho (BERREMAN, 1975, p. 141)

Berremman se fundamenta em Goffman para trabalhar a questão sobre o controle de impressões, onde afirma que o pesquisador sempre será observado pelo grupo com um olhar de intromissão. E os compara com ator e público. Partindo dessa perspectiva, ele tenta demonstrar que as impressões surgirão de ambas as partes e que cada um tem a opção de mostrar ou reter informações baseando-se naquilo que irá receber em troca.

Assim como em qualquer pesquisa que envolve observação participante, é de extrema importância que o pesquisador consiga uma aproximação com a comunidade ou grupo pesquisado, a fim de que o grupo reaja da forma mais natural possível a sua presença no meio deles.

A observação participante obriga seus praticantes a experimentar, tanto em termos físicos quanto intelectuais, as vicissitudes da tradução. Ela requer um árduo aprendizado linguístico, algum grau de envolvimento direto e conversação, e frequentemente um 'desarranjo' das expectativas pessoais e culturais. (CLIFFORD, 1998, p. 20)

Dessa forma, torna-se essencial a convivência com o grupo pesquisado, tentando sempre uma relativização (OLIVEIRA, 1996). Não deixar que seus conceitos e seu modo de vida interfiram no olhar do pesquisador é de extrema importância numa pesquisa etnográfica.

Já havia, de minha parte, uma inserção pessoal dentro desse universo geek. Eu já tinha participado de inúmeros eventos, mas sempre como espectadora e admiradora daquilo que a Indústria Cultural proporcionava para o consumo. Porém, não conhecia e nem tinha contato direto com pessoas que participavam da prática cosplay e, por esse motivo, tive alguma dificuldade em adentrar no meio deles no início da pesquisa. Para me auxiliar nessa empreitada, contei com a ajuda de alguns amigos jornalistas que tinham canais no *Youtube* e faziam cobertura jornalística desse tipo de evento. A partir deles, consegui indicações de pessoas que poderiam se disponibilizar para uma entrevista e até mesmo para me apresentar à comunidade.

Mesmo com o insucesso das entrevistas abertas dentro dos eventos, foi através da fala de uma entrevistada que me surgiu a ideia que me levaria ao ponto em que a pesquisa finalmente começou a tomar ritmo.

Não sei descrever o quanto é prazeroso ser cosplayer, só fazendo para saber, porque é algo que mexe muito com o emocional da pessoa. (Fonte primária, arquivo próprio)

Foi a partir dessa fala que eu decidi me aventurar e ao mesmo tempo me arriscar em fazer um cosplay. Digo que foi um risco porque muitas vezes, quando há um envolvimento grande com o tema de pesquisa, o pesquisador pode não enxergar de maneira tão clara a problemática social ali envolvida, justamente pelo fato de estar tão inserido naquele meio.

Sendo assim, participar do processo de criação junto ao grupo e usar um cosplay é uma experiência válida para além de uma aproximação com o grupo, é um entendimento mais aprofundado da sociabilidade e características do próprio grupo. Porém, desde o momento em que decidi fazer um cosplay, minha principal questão era: “O que define um cosplayer, afinal? Usar uma roupa? Interpretar um personagem? Pagar caro em uma roupa idêntica à do personagem escolhido? ”. Ou seja, a minha preocupação inicial era saber quais as características que definem alguém enquanto cosplayer. Levando em consideração os discursos que pude recolher em minhas pesquisas de campo, o que pude notar é que não existem regras estabelecidas para ser um cosplayer. Por exemplo, você não precisa investir muito dinheiro em uma roupa para ser considerado um cosplayer. O que muda é a questão de quais são os seus interesses em fazer um cosplay. Existem pessoas que querem usar a roupa e interpretar o personagem apenas para circular nos eventos e se divertir com a reação e a receptividade das pessoas. Já outras pessoas fazem o cosplay para competições e, nesse caso, de fato é necessária uma maior elaboração de roupas e performance para garantir a premiação final.

Depois de muito tempo pensando sobre o assunto e também pelo fato de ter conseguido uma bolsa em um projeto de pesquisa, que me proporcionou condição financeira de investir em uma roupa e pagar minha estadia em São Paulo, decidi então me aventurar no universo dos cosplayers. Então peguei duas mensalidades da bolsa do projeto *Educação e Cultura: Um exercício de aprendizagem cultural na escola estadual José de Paiva Gadelha, Sousa-PB*, coordenado pela professora Patrícia Goldfarb através do Programa de bolsas de extensão (PROBEX), onde participei por um ano, e escolhi uma personagem para reproduzir. Logo em seguida, fui procurar uma cosmaker para começar a escolher tecidos e confeccionar a roupa. Depois corri para um amigo meu que trabalha com impressão em 3D e fizemos juntos um gráfico com a imagem de um bastão, que é o acessório que a personagem utiliza no filme, para logo em seguida criar o objeto.

Acredito que seja importante descrever aqui alguns relatos pessoais sobre a minha própria experiência, especialmente no que diz respeito ao processo de confecção da roupa, a fim de que o leitor entenda melhor a importância que esse processo de confecção tem durante o ciclo estudado.

Então aqui irei relatar o passo a passo da construção do personagem antes do primeiro evento em São Paulo, pois creio eu que essa é a parte onde há mais investimento monetário e principalmente um investimento emocional; e afirmo isso com base não apenas em meu processo, mas em relatos e observações posteriores que fiz com pessoas que me deram entrevistas e permitiram que eu adentrasse em seus ateliers e casas.

Fazer um cosplay envolve bastante paciência, principalmente quando não cabe a você a confecção do mesmo. Existem muitos detalhes envolvidos, como peruca, botas, maquiagem e afins.

No meu caso, eu fiz dois cosplays. O que estava descrevendo anteriormente é a personagem Rey, do episódio VII da Franquia Star Wars. E o outro seria uma versão feminina do personagem Spock, da série Star Trek, que, no entanto, não foi tão utilizado na pesquisa porque o apelo e receptividade do público era maior para o Star Wars. Para a personagem Rey, do Star Wars, precisei comprar botas e o bastão que ela usa como arma no filme. Esses dois acessórios não estavam inclusos na feitura do cosplay por opção minha, pois, da forma que a costureira disse que faria a bota, ela não ficaria confortável o suficiente para aguentar quatro dias de evento em São Paulo, e o bastão não ficaria leve o suficiente para o transporte no avião. Então comprei uma bota relativamente confortável e por um preço acessível e logo depois entrei em contato com um amigo que mora em Campina Grande-PB e possui uma impressora 3D. Pelo fato de sermos amigos de longa data, ele me ofereceu um ótimo preço para a impressão do bastão, então fechei negócio com ele. O bastão precisava ser maior do que eu em altura: eu tenho 1,69 e o bastão 1,79. Ele também precisava ser leve e desmontável para facilitar no transporte aéreo. Então a solução foi comprar um cano de PVC fino, cortá-lo em três partes para que conseguisse desmontá-lo afim de que coubesse na mala e imprimir peça por peça do bastão em 3D para encaixar uma por uma da maneira correta no cano; tudo isso baseando-se em ilustrações e gráficos em 3D que simulam o bastão original do filme em cada mínimo detalhe. Eu mesma fiz os gráficos em 3D, numa tentativa de sentir que estava participando da confecção do cosplay de alguma forma, já que não possuo talentos de costura ou

artesanato em geral; então enviei os gráficos para ele depois de moldá-los no tamanho e espessura que ele havia me indicado para um perfeito encaixe no cano PVC, que já havia sido comprado.

Precisei reler todas as minhas anotações da época para conseguir perceber o quanto eu estava obcecada pela perfeição da roupa. Com o cosplay do Spock, não foi diferente e talvez tenha sido pior pelo fato de só ter decidido fazê-lo às vésperas da viagem. O cosplay seria apenas um vestido azul baseado no uniforme feminino da frota estelar da versão mais recente do filme, que eu encomendei a uma cosmaker que me foi recomendada; porém, tivemos discordâncias quanto a alguns detalhes da modelagem da peça, fazendo com que eu optasse por outra pessoa. Passei por quatro costureiras até encontrar alguém – uma semana antes do evento – que me garantisse uma roupa idêntica. Enquanto isso, precisei comprar diversos acessórios, como uma peruca preta tamanho médio, uma bota preta (acabei precisando optar por um coturno militar), próteses de orelhas pontudas em látex, um pin característico da função que o personagem exerce na frota e um produto de maquiagem específico recomendado por um amigo que é drag queen⁷, para cobrir e esconder sobrancelhas.

Foram meses de confecção até que tudo estivesse pronto e exatamente igual à roupa original do filme. Em um cosplay, cada detalhe, por menor que seja, é importante. Expectativa é uma palavra importante nesse momento. Quando você, assim como eu, não faz ideia de como produzir uma roupa, ou não sabe a diferença à primeira vista, entre malha e tecido, essa questão da expectativa torna-se bastante delicada. Muitas idas ao comércio foram necessárias muitas vezes até comprar outro tecido porque o anterior não era da cor exata.

⁷ Personagens criados por artistas performáticos que se travestem, fantasiando--se cômica ou exageradamente com o intuito geralmente profissional artístico.

2.2 “VIVA O ÉPICO! ” O TRABALHO DE CAMPO NA COMIC CON EXPERIENCE

A Comic Con Experience foi o local escolhido para observar as dinâmicas e sociabilidades da comunidade cosplayer, por vários motivos, dentre eles o fato de que eu já havia participado em anos anteriores e o de mais de 56% de meus entrevistados terem participado do evento em São Paulo. Um evento grande o suficiente para contar com a presença de várias produtoras de cinema internacionalmente conhecidas. De início, a preocupação da pesquisa não se direcionava a questões relacionadas à Indústria Cultural; porém, quando a observação participante foi realizada, ela se mostrou o elemento essencial para a base sólida do evento e, sendo assim, interferia diretamente na dinâmica do evento como um todo.

Quando se estuda um evento como parte do campo da Sociologia, é conveniente tratá-lo como uma situação social. Portanto, uma situação social é o comportamento, em algumas ocasiões, de indivíduos como membros de uma comunidade, analisando e comparando com seu comportamento em outras ocasiões. Desta forma, a análise revela o sistema de relações subjacente entre a estrutura social da comunidade, as partes da estrutura social, o meio ambiente físico e a vida fisiológica dos membros da comunidade. (GLUCKMAN, 2010, pág. 238)

Tentarei aqui fazer uma análise da situação social das sociabilidades dos cosplayers dentro dos eventos Comic Con Experience e Comic Con Experience Tour Nordeste – Recife. Isso para que, através de dados recolhidos por observação participante e entrevistas, possa compreender como se dá a relação entre cosplayers e Indústria Cultural e, assim, observar como isso é percebido pelos indivíduos. E, a partir disso, tentar entender como se constroem identidades individuais.

A pesquisa da Comic Con Experience de São Paulo foi realizada em dezembro de 2016. E o outro evento escolhido foi uma versão itinerante do mesmo evento, que aconteceu em Recife no mês de abril de 2017, e recebeu o nome de Comic Con Experience Tour Nordeste – Recife. O evento é o mesmo, porém contando com um local menor do que São Paulo, uma vez que o Centro de Convenções de Olinda possui uma estrutura menor em relação a São Paulo Expo, que em 2016 já contava com 200.000m². A Comic Con Experience Tour foi escolhida para uma segunda ida a campo já com um mergulho mais profundo nas questões da Indústria Cultural. Após o retorno de São Paulo

e depois de diversas reuniões de orientação, estava claro no meu diário de campo que essa seria a discussão sociológica da pesquisa, pois foi isso que o campo me mostrou durante a observação.

2.2.1 COMIC CON EXPERIENCE 2016

O espaço estava consideravelmente maior do que quando estive lá pela primeira vez, em 2014. Na verdade, parecia um outro lugar. Eram 200.000m², com vários estandes de produtoras de cinema e muitas lojas com os mais diversos produtos. Havia também filas para entrar nas lojas, e eram filas com tempo mínimo de espera em torno de 30 minutos; isso no dia mais tranquilo.

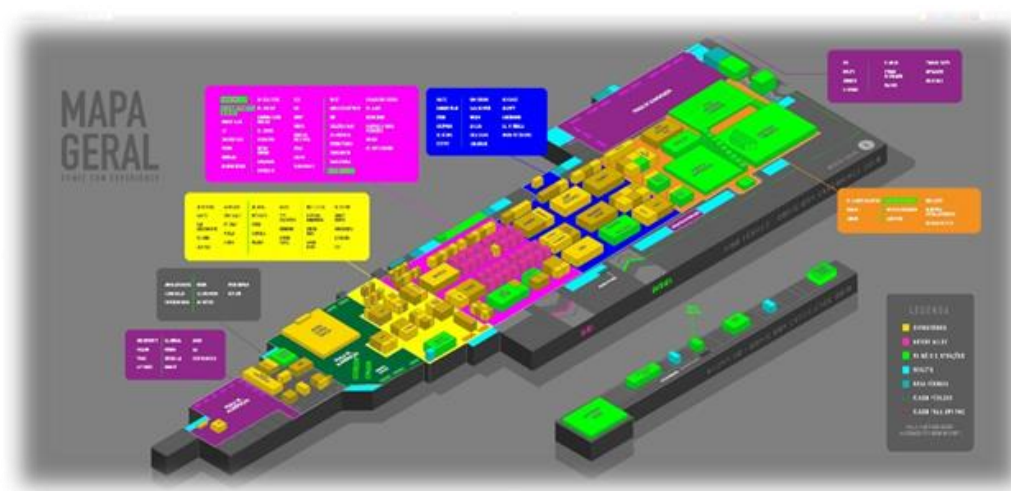


Figura 3 - Mapa geral da Comic Con Experience 2016

Ao acompanhar as novidades sobre o evento através das redes sociais, sabíamos que lá havia um camarim exclusivo para cosplayers que ficava no canto esquerdo próximo à exibição das 12 armaduras de ouro do desenho *Cavaleiros do Zodíaco*, que foram trazidas diretamente do Japão. Então me dirigi para lá. O local estava consideravelmente cheio de gente, mas consegui chegar ao camarim sem maiores dificuldades. Ao entrar no espaço do camarim, a minha primeira impressão foi de surpresa. O lugar não era enorme, porém grande o suficiente para comportar as pessoas que iam e vinham constantemente. Havia um grande salão com espelhos, cadeiras e puffs, que estavam dispostos em todo o local, e uma equipe que foi contratada pelo próprio evento para auxiliar em maquiagem e consertos de roupas que fossem necessários de última hora. Ao caminhar para a direita,

encontramos dois banheiros, um feminino e outro masculino, onde as pessoas iam para vestir a roupa. Fomos naquela direção e trocamos de roupa. Não demoramos muito porque os figurinos daquele dia eram os mais simples de vestir. Dentro do banheiro, havia mochilas atiradas pelo chão, meninas com pouca roupa ou roupa alguma correndo para um lado e para o outro em busca de algum adereço ou auxílio para fechar a roupa que estavam vestindo – eu mesma ajudei várias meninas a fechar os zíperes das roupas ou a pôr uma cinta por baixo do figurino. O local parecia de fato um camarim de teatro onde o elenco se prepara para entrar no palco e começar a apresentação. Ao sair da “sala de maquiagens”, você fica de frente para um pequeno galpão com diversas prateleiras onde os cosplayers podiam deixar suas coisas, como mochilas e caixas... Deixamos as nossas mochilas no local, onde as pusemos em uma sacola grande e lacrada e recebemos fichas com a numeração referente a nossa prateleira.

No momento em que eu e minhas colegas deixamos o camarim para seguir até a feira e observar os estandes, já consegui perceber a questão do assédio. Fui parada assim que pus os pés para fora do camarim. Havia cerca de trinta fotógrafos no local. É difícil dizer quais eram oficiais do evento e quais estavam ali como admiradores. Ao longo dos quatro dias de evento, fui percebendo que alguns eram de portais de internet, alguns tinham blogs, outros eram de canais do Youtube e alguns eram admiradores. Apareci em alguns canais e matérias de portais e revistas. Algumas estão no Apêndice I.

No primeiro dia, fui abordada inúmeras vezes para tirar fotos com as pessoas que passavam. Nesse dia já foi possível observar algo que só se intensificou ao longo dos dias seguintes (que são os mais movimentados). Quando fiz entrevistas anteriormente com os cosplayers, sempre me deram respostas como “Não tem como fazer cosplay e viver o evento. Um cosplayer mal consegue andar aqui dentro”. Então, quando escutava esse tipo de resposta, eu sabia que eles realmente eram bastante abordados, mas não fazia a menor ideia da intensidade e frequência com que essas abordagens ocorrem. Quando paramos para tirar foto com alguém, focamos na câmera da pessoa e, ao final da foto, olhar ao redor é assustador pela quantidade de pessoas que formaram um círculo para poder tirar foto também. Acredito que eles aproveitam para pedir todos em um momento onde o cosplayer já esteja parado, ou posando para uma foto, numa tentativa de não importunar. Isso é muito frequente e acontece todas as vezes em que nos param para fotos. As abordagens normalmente são descontraídas, as pessoas fazem alguma brincadeira que

envolve alguma questão da personagem e obviamente as pessoas não sabem o seu nome e, por esse motivo elas, lhe chamam pelo nome da personagem. E o mais interessante é que você responde automaticamente ao chamado.

Uma coisa que percebi desde o primeiro dia, porém só consegui contabilizar nos dias seguintes, foi a questão do tempo estimado que levei para andar de uma ponta à outra da São Paulo Expo. Em uma ponta, ficava o camarim dos cosplayers e, na outra ponta, tínhamos os locais reservados para as sessões de autógrafos e fotos com os artistas convidados. Nos dias que se seguiram eu cronometrei o tempo: no segundo dia, 2h; no terceiro, 2h20; no quarto e último dia, 3h30. Isso contando apenas com uma travessia, porque o evento abria as portas por volta das 10h e fechava às 22h, ou seja, ao longo do dia se andava bastante dentro do pavilhão e normalmente só era possível parar para almoçar por volta das 16h.

No segundo dia, eu havia me programado para buscar um autógrafo em uma das minhas revistas em quadrinhos preferidas com o ilustrador e roteirista da mesma, que estaria autografando naquele dia. O local para buscar autógrafos e fotos fica localizado na outra extremidade do pavilhão e, como já expliquei anteriormente, o camarim de cosplays está situado na extremidade oposta, ou seja, me baseando no horário que eu deveria estar no local para pegar meu autógrafo e levando em consideração o tempo que costumávamos gastar para atravessar o local, eu não tive outra escolha além de tirar as minhas botas e sair correndo. Ainda ofegante, consegui chegar ao local e entrei na fila para os autógrafos. As pessoas das filas comentam sobre o figurino, mas não pedem foto nem nada. Já as pessoas da organização do evento, mais especificamente das filas, me pediram fotos nesse dia. Na movimentação de levantar e sentar, pois normalmente esperamos o artista chegar sentados no chão dentro das grades que organizam as filas, acabei engalhando o meu bastão em uma dessas grades e, ao levantar, ouvi um estalo; quando olhei, uma das peças havia partido ao meio. Em qualquer outro momento, eu teria entrado em desespero, porém percebi que estava cansada demais para me desesperar, então decidi que o melhor a fazer seria desmontar o bastão e deixar com um dos rapazes da organização de filas e buscá-lo na saída da sessão de autógrafos.

Ao sair dessa sessão, sentei no chão – lugar muito requisitado para o descanso, fazendo com que seja normal encontrar várias pessoas deitadas pelo chão durante o evento – e comecei a pensar no que faria, pois estava em outro estado, não tinha material e muito

menos habilidade para consertar uma peça impressa em 3D. Tentei retirar a peça quebrada para tentar encaixar a parte solta diretamente na outra peça boa, mas não consegui, pois os locais de encaixe eram perfeitamente demarcados. Então eu segui para o camarim dos cosplays na velocidade mais rápida que consegui para tentar evitar muitas paradas para fotos. Chegando na área externa do camarim, comentei com as pessoas que meu bastão havia descolado, e eles me disseram que tentasse encontrar alguém lá dentro do camarim que tivesse uma cola. Ao entrar no banheiro feminino, havia uma moça que estava interpretando a personagem Mística do filme *X-men* – a personagem tem uma pele azul e olhos amarelos. Naquele momento, ela estava lavando o corpo para retirar a tinta azul. Ao entrar, perguntei em voz alta se alguém poderia me ajudar; então, prontamente, duas pessoas se ofereceram, tanto a Mística quanto uma outra menina que estava vestida de algum personagem de anime que não consegui identificar. A segunda menina me ofereceu cola quente, mas eu sabia que a mesma não seria o suficiente para segurar o bastão. A Mística me emprestou um tubo minúsculo de uma cola, porém ela me alertou que o conteúdo era extremamente forte e que eu precisava tomar cuidado porque ela poderia grudar os meus dedos. Continuou explicando que essa cola servia para todo tipo de reparo, inclusive ela colou solas de botas com essa cola. Então coloquei com todo cuidado um pouco de cola na área quebrada e juntei as duas partes, porém achei mais seguro não utilizar mais o bastão naquele dia, então agradei bastante e saí para guardar o bastão na caixa e voltar para o evento. Essa situação toda me chamou a atenção na questão de solidariedade entre os cosplayers, que, ao que pude perceber, mesmo que alguns deles estivessem ali para competir no concurso Cosplay Experience e mesmo sem saber que eu não participaria do concurso, prontamente me ofereceram ajuda.

O domingo, último dia de evento, é destinado ao concurso cosplay. Durante os quatro dias de evento, às 16h em ponto, acontecia a Parada cosplay, que consiste em um desfile de cosplayers por todo o pavilhão, de uma ponta a outra. Então participamos desse desfile apenas no último dia, que levava diretamente para o Auditório Master, onde aconteceria o concurso cosplay.



Figura 4 - Parada Cosplay

Antes de continuar, acho importante explicar como aconteceu a escolha dos candidatos ao concurso de Cosplay Experience, que aconteceria no último dia de evento, às 17h. Algumas semanas antes do evento, foram divulgadas as imagens das pessoas que haviam se candidatado para participar do concurso. Nós, enquanto audiência, deveríamos entrar no site e votar nos nossos favoritos. Os que acumulassem mais votos durante a votação popular seriam os indicados ao concurso. Ao final, tínhamos doze indicados. Os doze finalistas do concurso, ou seja, aqueles que passaram da fase da votação pela internet, já recebem como prêmio uma credencial para os quatro dias de evento da edição de 2017 e uma figura articulada de algum personagem escolhido pela empresa de colecionáveis, Iron Studios. As categorias funcionavam da seguinte forma:

- A categoria *Master Cosplay* era referente ao primeiro lugar e com ela o vencedor receberia uma Full Experience 2017 (ingresso VIP para o evento 2017, que custa em torno de R\$ 5.000,00) e um automóvel da Jac Motors;
- A *Best Costume* dava ao vencedor da “melhor fantasia” uma credencial Full Experience 2017;
- O vencedor do *Best Performance* e do *Best Invent* também receberia o equivalente à credencial VIP para o evento de 2017. O primeiro, equivalente a “Melhor performance” e o segundo, à categoria que pode ser chamada de “Mais criativo”.

Ainda havia uma quinta categoria, que era a *Cosplay Destaque*, que receberia como premiação uma credencial normal para os quatro dias da CCXP 2017 e um colecionável da Iron Studios. Essa premiação seria dada ao cosplay mais popular dentre os participantes, e ela foi dada a Muriel, uma senhora aposentada de João Pessoa, que viajou para participar do concurso.

Acompanhei o concurso desde a fase eliminatória (votação online) até o dia do concurso em si. No dia do concurso, os participantes poderiam levar um ajudante para auxiliá-los, mas essa pessoa deveria estar vestida de preto e receberia um crachá de Staff apenas para o dia do concurso, ou seja, o domingo. As regras do concurso eram mais rígidas do que aquelas dos eventos que eu já havia pesquisado em João Pessoa. O regulamento dizia que tanto os cosplays quanto seus acessórios deveriam ser produzidos à mão e, mesmo que algum acessório fosse comprado pronto, ele deveria ser incrementado artesanalmente. Essa regra fez com que alguns cosplays, mesmo sendo considerados pelo público como muito bons, não pudessem participar, pois seriam desclassificados ou perderiam pontos logo de cara.

O início do concurso estava marcado para as 17h, porém houve atrasos e só começou quase uma hora e meia depois. Os competidores foram se apresentando um a um, e cada jurado tinha à sua disposição uma fotografia do personagem original para averiguar e comparar com a do cosplayer. Tudo é observado, podendo um detalhe mínimo significar perda de pontos. Se houver alguma dúvida, o jurado pode, ao final da apresentação, pedir para observar de perto para averiguar. Os concorrentes entravam pela esquerda e faziam sua performance. Alguns, como a Muriel, utilizaram mais artefatos para completar o cenário da performance; por exemplo, uma cadeira de balanço e agulhas para tricotar. As apresentações não poderiam durar mais do que 2 minutos. A banca de avaliação foi composta por algumas pessoas conhecidas no universo dos cosplayers, justamente por serem grandes nomes do cosplay nacional e internacional, como YayaHan, Thais Yuki, Jessica Pandy, Danielle Vedovelli e a apresentadora de TV brasileira Mari Moon. Os personagens precisavam entrar e fazer alguma cena (escolhida previamente por eles) utilizando um playback vocal (também gravado anteriormente com as suas vozes). Trejeitos, maneira de falar e figurino completo com riqueza de detalhes são todos elementos para pontuar.

A vencedora do prêmio *Cosplay Master* (a principal premiação) estava vestida de Sarah Kerrigan, personagem de uma série de jogos e livros, intitulada Starcraft. Não tive acesso a ela, pois muitos fotógrafos e repórteres estavam cercando-a, e ao final do desfile também seria finalizado o evento.

O *Best Invent* ficou com a personagem Feiya, de Pathfinder. O *Best costume* ficou com IllidanStormrage, do jogo World of Warcraft, e o *Best performance* ficou com o personagem Death Knight, também do jogo World of Warcraft. E a categoria Cosplay Destaque, como já havia dito antes, ficou com a Muriel, do desenho *Coragem, o cão covarde*.



Figura 5 - Final do concurso cosplay. Foto de Mirna Modolo

Nos eventos de João Pessoa, talvez pelo fato de serem consideravelmente menores em comparação aos de São Paulo, os cosplayers mais antigos conhecem uns aos outros. Talvez também pelo fato de ser um número menor de cosplayers e a maioria morar na mesma cidade ou estado, há facilidade de interação inclusive fora dos eventos. Em São Paulo, essa interação torna-se mais complexa, por diversos fatores, como, por exemplo, o fato de que as pessoas que vão à CCXP, em grande parte, não são da própria cidade de São Paulo e sim de diversas cidades de todo o território nacional. O que possibilita uma interação prévia entre eles são as redes sociais. Passei a participar de vários grupos online

que foram criados tanto para a interação entre pessoas que vão como admiradores do evento quanto os que vão para fazer cosplay.

2.2.2 COMIC CON EXPERIENCE TOUR NORDESTE

Em Recife, mudei um pouco a tática da pesquisa. Fui caracterizada em apenas dois dias de evento, porque em São Paulo muita coisa me passou despercebida pelo fato de ter que dar atenção às pessoas que vinham pedir foto. E estar de cosplay muda totalmente a sua experiência dentro do evento.

O evento denominado Comic Con Experience ganha uma edição extraordinária em Recife como resultado das estatísticas levantadas pela produção do evento, que afirmam que a grande maioria do público frequentador da CCXP em São Paulo sai do Nordeste. Então a escolha do local para fazer a edição itinerante do evento no Nordeste foi Recife e denominou-se CCXP Tour Nordeste - Recife. O local escolhido para receber o evento foi o Centro de Convenções de Olinda, que está situado no mesmo complexo que o Classic Hall e o Mirabilândia.

Pelo fato de o evento ter assumido uma menor proporção, os cosplayers acabaram por ser um dos maiores atrativos do local. A questão do assédio que aqui irei pontuar não é apenas em relação à imprensa, embora esta tenha sido bastante presente, tanto que eu e minhas colegas que também estavam de cosplay demos inúmeras entrevistas, bem mais do que em São Paulo, e em sua maioria foram entrevistas para grandes veículos de comunicação, como Globo News, Scyfy e Telecine. Mas desta vez também as lojas estavam investindo nos cosplayers. A Nagem, uma das principais patrocinadoras do evento, criou um aplicativo de celular que fazia uma alusão ao jogo Pokémon Go, onde as pessoas, em vez de caçar pokemons, estavam “caçando” cosplayers.

Funcionava da seguinte forma: se você não estava de cosplay, seria um caçador, e os cosplayers seriam a caça. Bastava chegar no estande da Nagem, baixar o aplicativo nas próprias lojas virtuais dos sistemas operacionais dos celulares e fazer a leitura de um código de barras para poder ser cadastrado ao sistema. Caso você estivesse de cosplay, o cadastro funcionava de forma diferente, onde a pessoa deveria tirar uma foto e fazer um cadastro fornecendo alguns dados pessoais para efetivar a sua participação.

Depois de feito o processo de cadastro, os cosplayers recebiam um crachá com um código de barras desenhado, e a intenção era que as pessoas “normais” os procurassem e pedissem para fazer a leitura do código através do aplicativo previamente instalado no celular. Quanto maior a quantidade de códigos recolhidos, maior a quantidade de pontos acumulados, tanto para o cosplayer quanto para o caçador. Ao final da tarde (por volta das 18h de todos os dias), as 10 pessoas que mais conseguissem caçar e serem caçadas ganhariam premiações. Os primeiros lugares ganhariam os melhores prêmios: monitores curvos de 32 polegadas, ideais para jogos com gráficos pesados e para quem trabalha com design gráfico.

Eu e minhas colegas participamos dos dois lados, pois fomos dois dias sem cosplay e dois dias com cosplay, visando uma melhor observação de campo. Percebi nessa dinâmica que a caça fazia com que as pessoas se aglomerassem no estande da Nagem, pois era mais fácil ficar ali e pegar os códigos dos cosplayers que chegavam lá para fazer o cadastro.

Algo que achei interessante nessa dinâmica da caça foi o fato de que ela mudou a configuração e a abordagem de grande parte das pessoas. Tiramos sim inúmeras fotos, porém uma grande parte das pessoas nos parava para perguntar se tínhamos códigos e não para pedir fotos conosco. Isso foi observado quando estávamos de ambos os lados, porque nós mesmas acabávamos parando os cosplayers para pedir os códigos.

Ao mesmo tempo em que comentei posteriormente que a minha ida a Recife foi composta por menos dias onde eu estava caracterizada, foram justamente nesses dias que consegui observar os pontos mais interessantes do evento. Talvez pelo fato de ter tido uma maior carga de leitura conceitual antes da viagem. Digo isso porque, no sábado, ao final do dia, eu e minhas amigas estávamos sentadas em um momento de descanso em um dos estandes onde as pessoas recarregavam seus celulares, quando um dos assessores do site Omelete veio em nossa direção e começou a puxar assunto. Houve um momento em que se dirigiu a mim especificamente e perguntou onde eu havia encomendado o bastão que a minha personagem utiliza e que eu carregara nas costas durante todo o evento. Expliquei então que o havia encomendado a um amigo que trabalha com impressões em 3D e por isso ele passa tanto a sensação de ser um objeto idêntico ao do filme. Ele então pediu o contato do meu amigo e eu repassei. Depois disso, ele começou a puxar assunto perguntando se eu havia visto uma cosplayer que estava no estande da

Nagem. Respondi que sim, pois naquele mesmo dia eu a havia percebido com o cosplay de uma personagem de um jogo de videogame. Então ele disse que aquela moça era agenciada por ele e contratada pela Sony para estar ali durante o evento. Ele me explicou que, quando os agenciadores encontram cosplayers que se parecem bastante com os personagens e com roupas mais detalhadas, podem ter interesse em agenciar e, com isso, financiam totalmente em questão de passagem para viajar, hospedagem, acesso a área VIP do evento, pagamento e “tudo o que eles precisam fazer é permanecer no estande do patrocinador, e dar uma volta pelo evento, tirando fotos com as pessoas e dando entrevistas para os veículos de comunicação, sempre deixando claro que é contratada pela empresa”.

O momento descrito acima foi de extrema importância, pois eu não teria recebido uma proposta de agenciamento se não estivesse usando o cosplay e, na verdade, nunca saberia da existência desse tipo de contrato. E esse episódio despertou ainda mais o meu interesse em enveredar a pesquisa para o lado da indústria cultural como fomentadora e principal interessada na prática cosplay.

Logo após esse meu segundo momento de observação participante dentro de eventos, foi empregado um questionário⁸ com cerca de trinta questões fechadas através do Formulários Google, e aplicado em comunidades virtuais voltadas para cosplayers e comunidades da Comic Con. Foram obtidas 137 respostas num curto período de tempo. O objetivo principal desse questionário foi a necessidade de um maior conteúdo para análise de dados. Como havia dito anteriormente, não é uma tarefa fácil e nem viável a entrevista dentro de eventos, por diversas questões. Logo, a forma encontrada para conseguir bons dados de campo foi com a observação participante, o diário de campo e, por fim, o questionário.

Com as respostas devidamente contabilizadas, algumas questões ficaram mais claras do ponto de vista estatístico e, inclusive, algumas respostas me surpreenderam bastante. Então o questionário também serviu para que eu, enquanto pesquisadora, pudesse rever e refletir melhor sobre a minha experiência e o discurso do grupo pesquisado. A resposta que mais me causou espanto foi a de número 30, onde pergunto se o entrevistado considera o cosplay como uma fantasia, e 53,3% dos entrevistados

⁸ O questionário utilizado na pesquisa está no disponível no Anexo I

afirmaram que sim. Isso me causou certo espanto, porque normalmente essa é uma das questões onde o grupo é mais incisivo em afirmar que não pode ser considerada como fantasia, pois um cosplay precisa de um envolvimento emocional, enquanto a fantasia seria algo comum que se usa e depois descarta, também incluindo o fato de que um cosplay exige performance e a fantasia não necessariamente.

Passarei então a escrever sobre alguns dados estatísticos relevantes para a pesquisa, levando em conta um indicativo desse público, como, por exemplo, 54% dos indivíduos que responderam ao questionário têm entre 19 e 25 anos de idade, o que coloca a atividade, em sua maioria, na faixa etária da juventude. A maior parte dos entrevistados é do Sudeste do país, do sexo feminino, heterossexual, solteira, estudante e ainda reside com os pais.

Quando questionados sobre como e onde conheceram a prática cosplay, a grande maioria das respostas indica a internet como principal fonte. A principal motivação ao ato de ser cosplayer é a diversão e o distanciamento do cotidiano.

Cresci assistindo meus heróis de infância, e quem nunca sonhou em ser um deles? Sei que muita gente faz cosplay por fazer, mas assim como os verdadeiros fãs, fazemos por amor, e procuramos representar o personagem da melhor maneira possível, mesmo que isso custe um rim.
Rs (Fonte primária, arquivo próprio)

Tanto a minha experiência com a observação participante quanto o resultado da aplicação do questionário online me levaram a um caminho em comum: o de tentar compreender e analisar o quão fundamental é o papel da Indústria Cultural dentro de todo esse processo, desde os gostos pessoais dos indivíduos do grupo, perpassando pelas escolhas de personagens, processo de confecção de roupas, até o momento de se apresentar em concursos ou apenas interagir com outras pessoas em eventos como os que descrevi. Por esse motivo, a partir do próximo capítulo discorrerei com maior profundidade dentro do campo das Ciências Sociais sobre a Indústria Cultural e sua influência na vida dos indivíduos; no caso particular deste trabalho, a tribo cosplayer.

CAPITULO III

O CONCEITO DE INDÚSTRIA CULTURAL E AS PERSPECTIVAS FRANKFURTIANAS SOBRE SUA INFLUÊNCIA NA SOCIEDADE

Neste terceiro e último capítulo, venho tratar de maneira mais direta sobre a teoria argumentativa que utilizei para a conceptualização do termo “Indústria Cultural”. Aqui trago para a discussão as diversas teorias sociológicas que utilizei para pensar no trabalho como um todo: o conceito de Indústria Cultural, como e se isso influencia na construção de identidades culturais, utilizando para isso os resultados dos questionários aplicados para a feitura da pesquisa.

No livro *Dialética do Esclarecimento* (1944), no capítulo intitulado “Excurso II: Juliette ou Esclarecimento e Moral”, Adorno e Horkheimer tentam entender por que a humanidade se desvirtuou e passou a se afundar em uma “nova espécie de barbárie”.

Para tentar responder a essa pergunta, eles fazem uma crítica aos iluministas e uma crítica racional à razão, mas sem defender uma irracionalidade. Mostram como a racionalidade trouxe com ela a instrumentalização para a dominação do homem sobre o homem. A crítica foca no caráter excessivo de abstração trazido por filósofos como Kant, em especial, no que diz respeito à questão da ética, onde o individual deveria ser deixado de lado em nome de uma universalidade.

A moralidade universalista também é alvo de críticas, por ser uma moralidade extremamente racionalista que utiliza a razão exclusivamente cientificista. De exemplo, utilizam Juliette, personagem de Sade, para mostrar que a ética kantiana não cabe dentro do liberalismo burguês. Em vez de o outro ser o outro, ele passa a ser visto como instrumento a ser usado pelo primeiro.

Trazendo essa questão para meu campo de estudos e agora tendo uma maior observação sobre o tema, consigo vislumbrar essa relação repressiva através da Indústria Cultural como influenciador e, neste caso específico, o cosplayer como o influenciado. Influência essa que perpassa o âmbito da racionalidade individual e faz com que o

indivíduo siga algo preestabelecido pela indústria. Não obstante, essa influência tem um caráter tão eficaz que passa despercebida aos olhos do indivíduo, pois o mesmo acredita estar fazendo cosplay baseando-se em seus gostos e sentimentos pessoais. Isso fica claro quando, na aplicação do questionário online, a maioria dos entrevistados respondeu à pergunta “Por que ser cosplayer, qual a sua motivação?” Com respostas que sugerem felicidade e sensação de satisfação pessoal.

O caráter influenciador existe, e os indivíduos entendem sua existência, mas, ao mesmo tempo, ele aparece submerso por uma crença de individualismo e escolhas livres e pessoais. Isso ficou claro quando 84,7% dos entrevistados responderam que a empatia com o personagem escolhido é o principal para fazer um cosplay.

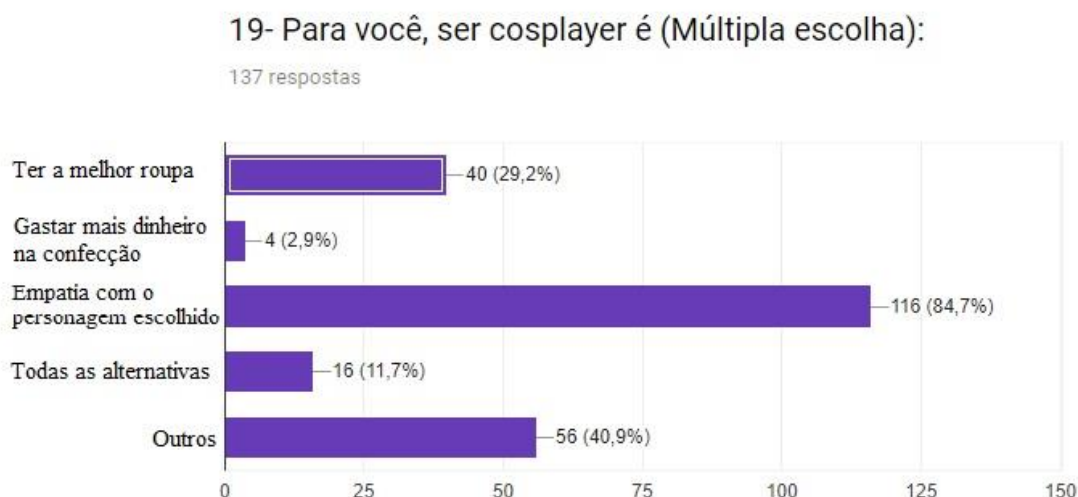


Figura 6 - Gráfico percentual da resposta de número 19 do questionário online

Dentro desse discurso, pode-se observar que esses personagens representam simbologias e que esses símbolos influenciam na forma de agir dos indivíduos. Mesmo que não seja de forma totalizadora, existe sim a forte influência.

Os autores também defendem a importância de uma reflexão radical dentro do conhecimento científico, pois, o esclarecimento tem caráter libertador do pensamento. Essa mesma racionalidade científica encontra-se também em outras esferas da vida cotidiana, como a política, por exemplo; portanto, essa irracionalidade resulta em um

caráter influenciador também sob a liberdade de pensar, fazendo com que os indivíduos não tenham possibilidades de se libertar da influência exercida sobre eles.

No mesmo livro, *Dialética do Esclarecimento* há um capítulo dedicado à discussão sobre a Indústria Cultural, onde Adorno e Horkheimer discorrem uma crítica sobre a ideologia que permeia os meios de comunicação e a publicidade, criticando assim a forma como foram configurados a partir da transição para a sociedade industrial, onde a produção em massa transformou arte em um padrão de reprodução, não com o intuito de agradar a sociedade, mas de fazer com que a mesma reproduza e siga um padrão estabelecido através daquilo que chamam de arte. Setores como Cinema, Televisão e até mesmo o Rádio são coerentes em si mesmos, assim como em conjunto, tanto em relação à manifestação estética quanto nas suas tendências políticas. Mais uma vez, aqui podemos encontrar a influência da Indústria Cultural na prática do cosplay, uma vez que os entrevistados afirmam consumir produtos de diversos segmentos culturais como forma de lazer, e também, quando questionados sobre onde conheceram a prática cosplay, grande parcela respondeu que conheceu através da TV ou dos eventos, mostrando mais uma vez a presença sempre forte da Indústria Cultural e seu caráter influenciador.

15- Quais atividades você pratica nas horas de lazer? (Múltipla escolha)

137 respostas

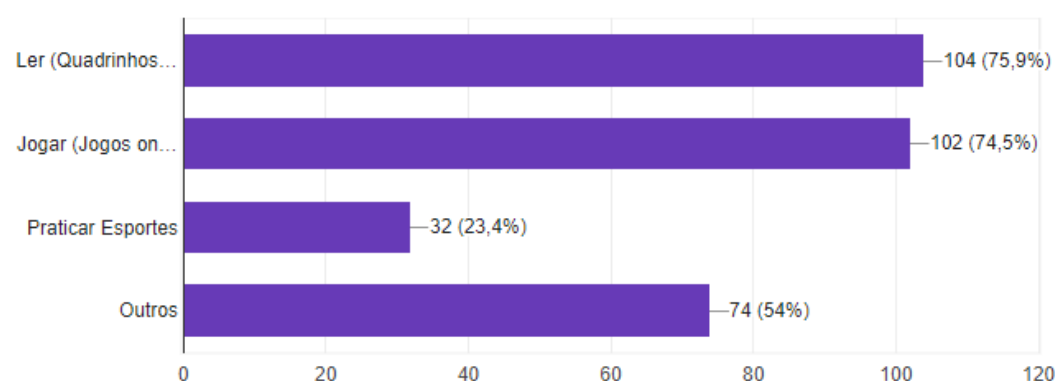


Figura 7 - Gráfico percentual da resposta de número 15 do questionário online

Adorno faz uma comparação bastante interessante com a arquitetura, afirmando que até mesmo um projeto arquitetônico que aparentemente visa a individuação, onde cada um teria o seu espaço, na verdade deixa as pessoas enclausuradas em “pequenos

apartamentos higiênicos” idênticos, que têm por finalidade perpetuar essa falsa noção de individualidade. Na visão do autor, micro e macrocosmos são contínuos e imperceptíveis graças ao plano ideológico vigente, intermediado através dos meios de comunicação. Essa influência acontece de forma imperceptível, pois é colocada como inserção de padrões. Porém, a Indústria Cultural faz com que os indivíduos pensem que esses padrões são estabelecidos pela própria clientela a quem eles se destinam. Mas acontece exatamente o contrário: não é a clientela que dita os caminhos a serem seguidos e sim os meios de comunicação que ditam os padrões no qual a sociedade deve se encaixar. Sendo assim, este é um dos mecanismos fundamentais para a Indústria Cultural: conhecer e reconhecer o universo ao qual ela se destina e se utilizar desse conhecimento para manipular de acordo com seus próprios interesses, que também são geridos por um sistema ainda maior que sobrepõe a Indústria Cultural, sendo esses os propulsores dessa indústria.

Adorno também faz uma crítica quando afirma que até mesmo no lazer existe essa unificação contida na indústria cultural:

[...] clichês prontos para serem empregados arbitrariamente aqui e ali completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema. Confirmá-lo, compondo-o, eis aí sua razão de ser. Desde o começo do filme já se sabe como ele termina... (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 117-118)

A partir desse ponto, colocado por Adorno, não há mais a necessidade de esforços para ver além daquilo que foi posto, nem mesmo usar a imaginação, funcionando assim como uma espécie de facilitadora da criatividade, levando o espectador a seguir os caminhos que ela estabelece e não os caminhos que poderiam ser desenhados através da imaginação do espectador. Não há mais espaço para pensar ou refletir. Sendo assim, não há de fato uma liberdade real, mas apenas a liberdade de optar pelos caminhos que a própria indústria estabelece, criando uma ideia de liberdade. Aqueles que tentam resistir apenas conseguem existir a partir de uma integração, para não se sentir um outsider e não carregar um estigma dentro de sua própria comunidade, pois essa reafirmação de demandas proporciona uma certa ideia de harmonia e, sendo assim, quem vai contra essa harmonia dá a sensação de arrogância, uma vez que a cultura está acessível a todos.

É dentro dessa perspectiva e noção de lazer que a Indústria Cultural dita suas regras, pois agora, em vez de diversão e fonte de prazer, ela também passa a ser a possibilidade do espectador de se manter informado, mas ao passo que a informação transmitida pelos meios de comunicação passa por uma série de pessoas e interesses

governados por uma ideologia e sistema próprio. Além disso, a Indústria Cultural passa a ser uma espécie de refúgio onde o espectador passa algumas horas observando e admirando uma vida que gostaria de ter.

A obscuridade do cinema oferece a dona de casa, apesar dos filmes destinados a integrá-la, um refúgio onde ela pode passar algumas horas sem controle, assim como outrora, quando ainda havia lares e folgas vespertinas, ela podia se pôr à janela para ficar olhando a rua (ADORNO, 1985, p.132)

Esse trecho mostra que essas horas que são entendidas como horas de prazer são, na verdade, horas de alienação do sujeito.

Na atualidade, podemos observar cada vez mais indivíduos que, ao se identificarem com alguma prática, acabam por aderir ao grupo por afinidade com a forma de pensar e de agir do mesmo. Hall (2004) definiu a concepção de sujeito sociológico como sendo uma identidade que busca uma igualdade entre o sujeito individual e o sujeito público. Porém, essa identidade não poderia ser alcançada no período de globalização como o que vivemos, porque as identidades encontram-se em deslocamento, criando o chamado sujeito pós-moderno, onde não há uma identidade fixa, pois, essa mesma globalização altera os sistemas da sociedade e tem reflexo nos indivíduos, causando uma fragmentação e pluralização de identidades e abrindo novas possibilidades ao sujeito. A construção dessas identidades, principalmente a identidade cultural, acontece da seguinte forma:

Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (HALL, 2004, p.39)

A identidade, para Hall, não é algo inato ao homem, mas sim formada por processos inconscientes de cada indivíduo ao longo do tempo. A globalização traz consigo a possibilidade da desintegração do que ele chama de identidades nacionais, dando lugar a identidades híbridas. A globalização causou colapso nas identidades culturais, transformando-as em fragmentadas graças à grande quantidade de culturas híbridas, transformando o indivíduo em sujeito pós-moderno.

Hall também vai tratar da oscilação existente entre tradução e tradição. Tradução seria o tipo de formação identitária que perpassa as barreiras da nação compostas por pessoas que se deslocam de suas raízes. Essas pessoas precisam conviver e aprender a

respeitar hábitos na nova cultura de convívio, mas elas não se desvencilham de suas próprias tradições. Esses indivíduos não serão assimilados pela nova cultura, mas haverá uma tradução que seria uma mistura de sua cultura, língua, costumes próprios e os novos hábitos culturais a que está exposto.

No nosso inconsciente, somos uma reserva que punciona vida e morte, sobretudo violência e sexualidade, sendo a própria sexualidade como uma pulsão de violência. O que Freud coloca em seu modelo hidráulico é que o id seria o nosso inconsciente que atua na nossa base instintiva, como uma espécie de fluxo de energia que trabalha o tempo todo, até mesmo quando dormimos. Porém, há uma barreira que faz com que esse fluxo não passe inteiramente, então muitas coisas batem nela e voltam em vez de seguir adiante, e o indivíduo não tem consciência disso, pois já está acostumado a agir sem uma reflexão sob essa ação cotidiana, mas há a noção do recalque e da frustração pela repressão.

Um pouco desse fluxo de energia que opera no inconsciente consegue atravessar a barreira do superego, que seria aquilo que nós conseguimos racionalizar. O superego é a introjeção das normas sociais no nosso subconsciente. Então, desde o nosso nascimento, já somos socializados a seguirmos normas comportamentais, normas sexuais, normas relativas à violência, o que é culturalmente apropriado para meninos e meninas. Entre outras, a barreira do superego seria a sociedade atuando no indivíduo, no subconsciente, tensão entre o princípio de prazer e o princípio de realidade, que é exatamente aquilo que a sociedade nos permite gozar.

Existem instâncias onde o sujeito cria canais de escoamento dessa energia que ficou retida pela barreira do superego, uma válvula de escape, uma forma de dessublimação. A arte é pensada tradicionalmente como um canal de dessublimação, uma forma que os artistas têm de realizar as coisas que não conseguem realizar no dia a dia, ou uma arte mais engajada onde os problemas sociais que não se resolvem na vida real podem ser resolvidos através da arte, dentro da dimensão da fantasia, e é aqui que se justifica a afirmação dos cosplayers de que este hobby consiste em uma tentativa de escapar do cotidiano e conseguir manifestar seu desejo de realizar uma fantasia. Para Freud, a necessidade de interpretação do cosplayer advém dessa dessublimação através da arte.

A arte é sempre vista na modernidade como instância emancipatória, mas, para os frankfurtianos, a arte virou um produto do mercado e, quando ela se transforma em

mercadoria, a dessublimação através da arte é colonizada pelo mercado, comandado pela Indústria Cultural, e pela publicidade que invade diretamente o subconsciente.

Os filmes de Hollywood são cheios de insinuação de violência e de sexo, mas nunca a violência e o sexo de fato; apenas insinuações. Insinuações de que aquilo é possível e nunca a realização, sempre a venda de um sonho, como a publicidade faz.

Para Marcuse (1982), a dessublimação através da arte agora passa a ser um novo princípio da repressão, sendo uma dessublimação repressiva, porque agora a arte é controlada pelo mercado e pelo Governo. Em todas as sociedades, existe essa tensão entre os desejos do subconsciente e a repressão social; os graus diferenciam se a sociedade é mais liberal ou mais autoritária.

A trajetória do eu na “modernidade global”, para Giddens (2002), trata de tentar construir um modelo de aceitação na sociedade mostrando o poder da mídia e suas ideologias. Sair desse padrão de normatividade não é bem visto pela sociedade no geral, mas, ao mesmo tempo que produzir um cosplay não é algo que a maioria dos indivíduos dentro da sociedade faria, essa prática está “permitida” dentro de uma dessas instituições da modernidade, a Indústria Cultural, e, sendo assim, a atividade passa a ter algum consentimento para sua existência dentro de espaços específicos para que a Indústria Cultural se beneficie.

Dentro do contexto já apresentado, tornou-se essencial para a pesquisa entender o papel da Indústria Cultural antes, durante e depois de todo esse processo, uma vez que ela se faz presente na formação do indivíduo (através de seus hábitos de consumo no lazer), durante o processo de escolha do personagem e feitura do cosplay e na interação dentro dos eventos.

Na sociedade industrial, existe uma espécie de neutralização daquilo que é oposição em diversas esferas da vida, como pensamento, linguagem e arte, e trazem consigo uma aparência de racionalidade, quando na verdade trata-se de uma “neutralização da oposição” mascarando a irracionalidade. Há, na sociedade, um processo de transformação de bens culturais em mercadorias. “O que está ocorrendo não é a deterioração da cultura superior numa cultura de massa, mas a refutação dessa cultura pela realidade” (MARCUSE, 1982, p. 69).

Na ótica de Marcuse, a cultura superior, que domina a sociedade e antes pertencia apenas aos que obtinham maiores recursos, não se deteriora, mas, através dessa absorção, ela se máscara. Na sociedade industrial, essa cultura acaba por ser reproduzida em escalas massivas, oferecendo o que antes era cultura e agora torna-se mercadoria.

Em Marcuse (1966), a possibilidade de extravasar os desejos mais íntimos dos indivíduos sem a repressão social seria através da arte, mas até essa válvula de escape foi colonizada pela Indústria Cultural, que passou a lucrar com a reprodutibilidade em massa da arte. E, a partir desse momento, não existe mais a arte pura, e sim uma arte guiada pela indústria e, assim, por uma ideologia de um grupo específico da sociedade que irá lucrar.

Para Howard Becker, o trabalho artístico advém de uma atividade coletiva e, para que esse produto artístico, chegue até o seu fim, houve todo um processo envolvendo esse grupo de pessoas.

Deve-se ter em conta todas as atividades que devem ser postas em prática para que uma obra de arte chegue a ser o que, por fim, é. Para que uma orquestra sinfônica interprete um concerto, por exemplo, foi necessário inventar, fabricar e cuidar dos instrumentos musicais; foi necessário criar uma notação musical e compor música utilizando essa notação; teve de haver pessoas que aprenderam a tocar os instrumentos e as notas escritas; foi importante horários e lugares de ensaio disponíveis; foi necessário distribuir anúncio dos concertos, buscar publicidade e vender entradas, e também foi necessário reunir um público capaz de escutar e, em certo sentido, de entender e responder a essa interpretação. (BECKER, 2008, p. 18).

Becker mostra aqui a importância do trabalho de um conjunto de pessoas para que uma obra de arte chegue até o seu ponto final. Isso, na visão de Marcuse, não teria tanta importância, pois para ele não existe mais arte em sua forma pura, como uma válvula de escape da realidade onde a sociedade reprime os desejos individuais. Essa arte foi escravizada a partir do momento em que nossa sociedade entrou no período industrial e passou a reproduzir a arte em produtos em grande escala.

As pesquisas realizadas com o grupo tratam tanto de suas identidades individuais, ou seja, como eles enxergam a si mesmos dentro de uma estrutura social com regras e normas preestabelecidas dentro do mundo moderno, quanto a sua forma de agir e interagir dentro do grupo de cosplayers e dos espaços propiciados pela Indústria Cultural para que essa prática possa ganhar uma certa notoriedade através de aspectos importantes para ser um cosplayer, a exemplo da performance.

Dentro dessa discussão entre psicologia social e Indústria Cultural como canalizadora de uma identidade individual e da arte em si, e através de observações do grupo pesquisado, a pesquisa procura compreender e descrever a forma como essa dinâmica se apresenta dentro dos espaços próprios para a prática cosplay e como isto é percebido por esses indivíduos.

3.1 COSPLAYERS: UM HOBBIE PERMEADO PELA INDÚSTRIA CULTURAL COM AUTONOMIA DO INDIVÍDUO

Como já foi explicitado durante todo o trabalho, a prática cosplay surge de um desejo do indivíduo em escapar da realidade, da vida cotidiana. Ele busca então os espaços onde esse hobby pode ser praticado sem que isso envolva um estigma para o indivíduo. Esses espaços são os eventos e as reuniões que, segundo Coelho Jr. (2007), servem como um encurtamento de distância entre essas pessoas para que elas possam compartilhar o fandom.

Naturalmente, a partir da consolidação do modo capitalista, há uma influência dentro da subjetivação. Para o grupo cosplayer, é importante ser fidedigno ao personagem escolhido, e o seu objetivo final é ser reconhecido tanto pelo público quanto pelo júri das competições dentro dos eventos, caso haja uma participação.

Podemos observar que todo esse processo de escolha, desenvolvimento da roupa e performance é permeado pela Indústria Cultural a partir do momento em que todo o processo perpassa a ideologia de uma instituição moderna, onde escolhas reais não existem, mas alternativas elaboradas por um grupo privilegiado que comanda a indústria são dadas ao público para que o mesmo tenha a sensação de estar de fato escolhendo, quando, na verdade, estão apenas optando por alternativas produzidas por uma ideologia.

Os eventos conferem um papel importante dentro da prática cosplayer, uma vez que são os espaços onde eles podem revelar-se sem sofrer estigmas sociais por isso. Esses próprios espaços só existem porque a Indústria Cultural os permite existir para conseguir comercializar e divulgar os seus produtos.

Para os cosplayers, há um envolvimento emocional no desejo de ser um personagem fictício que ele admira, mas não é perceptível para eles essa submissão a que ele está se sujeitando ao consumir tanto os produtos quanto as ideias propagadas pela Indústria Cultural. Não há de fato uma reflexão sobre o porquê dessa ação, desse desejo em ser alguém que foi construído por uma ideologia de um certo grupo dominante de pessoas na sociedade capitalista.

Não há de fato uma clareza no que diz respeito a essas práticas repressivas perante a sociedade, se o indivíduo não possui o conhecimento ou vontade necessários para enxergá-las, mas, quando essa repressão acontece de forma tão sutil que faz com que as pessoas a desejem e não tenham interesse em fazer uma reflexão sobre o porquê a estão fazendo, isso seria a perfeita dessublimação repressiva (MARCUSE, 1966).

Somos influenciados o tempo todo dentro da sociedade em que vivemos, e não apenas pela mídia, mas por um grupo que possui os interesses em ter o controle da sociedade e, a partir daí, temos a coerção social (DURKHEIM, 1984).

É fato social toda maneira de agir, fixa ou não, suscetível de exercer sobre o indivíduo uma coerção exterior; ou então ainda, que é igual na extensão de uma sociedade dada, aparentando uma existência própria, independente das manifestações individuais que possa ter. (DURKHEIM, 1984a, p. 11)

Os elementos da consciência coletiva presentes na consciência individual formam a consciência dos indivíduos, ou seja, somos produtos do meio externo e a nossa socialização depende fortemente dos espaços e grupos aos quais pertencemos ao longo de nossas vidas.

No que concerne ao conceito de identidade presente neste estudo, utilizo Stuart Hall e sua concepção dinâmica do tema. A partir disso, torna-se importante pensar, também, na forma como são construídas essas identidades e, mais especificamente, a identidade cultural:

Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (HALL, 2005, p.39)

Mesmo com todas essas considerações em torno do argumento dos autores da Escola de Frankfurt em relação à Indústria Cultural, pode-se entender que de fato ela tem grande influência na formação identitária do sujeito. Porém, o indivíduo ainda tem poder

de autonomia quando, por exemplo, ele se apropria de uma manifestação artística que permeia a cultura de dois países, como Japão e Estados Unidos, e faz uma tradução cultural para adaptar esta arte cosplayer às características de produção artística brasileiras.

No Brasil, temos diversas perspectivas semelhantes; por exemplo, o carnaval, que era uma festa típica europeia e foi reelaborada até chegar nos grandes desfiles carnavalescos que conhecemos hoje. Em *Violência e Cultura no Brasil*, Ruben Oliven elucida essa questão da ressignificação que o carnaval recebeu quando chegou ao Brasil. O que antes seria uma manifestação cultural originariamente das classes dominantes foi sendo reconfigurado até chegar ao que vemos hoje:

A partir da década de trinta surge uma nova fase do carnaval brasileiro que começa a sentir a influência das transformações sociais e econômicas e do surgimento de novos meios de comunicação de massa (inicialmente o rádio e depois a televisão). Assim, o carnaval “veneziano” começa a desaparecer rapidamente, permanecendo apenas os bailes à fantasia. No Rio de Janeiro, os cortejos de blocos e ranchos crescem em importância, dando origem às escolas de samba que passam a se constituir na forma predominante de desfile, formando um padrão que tende a se reproduzir na maioria das grandes cidades. (OLIVEN, 2010, pag. 73)

Ao longo do capítulo destinado a essa discussão, Oliven vai mostrar, fazendo um breve apanhado histórico, como o carnaval veneziano chegou ao Brasil e como aquilo que antes era uma festa da elite passou a obter características advindas das diversas transformações sociais que o Brasil enfrentou.

De fato, torna-se essencial o conhecimento dos argumentos acerca da Indústria Cultural e de sua influência sobre os indivíduos que consomem produtos culturais, para que possamos entender e mostrar os resultados de nossas pesquisas. É verdade que ela influencia o indivíduo, mas o mesmo possui autonomia e não é apenas um receptor de ideologias.

Dentro dos questionários aplicados para a feitura desta pesquisa, pude levantar dados importantes para rebater o argumento de uma falta de autonomia do indivíduo graças à Indústria Cultural. O grupo coloca a prática cosplay dentro da categoria de arte, pois a confecção das roupas exige habilidades manuais muitas vezes complexas e, mesmo que a roupa seja uma encomenda, há num segundo momento: a reprodução performática do personagem escolhido, e, nesse caso, também passa a ser uma manifestação artística. Assim como algumas pessoas atribuem a sua motivação para ser cosplayer a problemas de interação social, como:

Eu sou uma pessoa muito tímida, nunca consegui falar muito com as pessoas. Mas ser cosplayer me motiva a ser mais sociável, nem que seja só por um evento. E posso sentir como é ser um personagem maravilhoso. (Fonte primária, arquivo próprio)

Algumas pessoas afirmam que têm um interesse maior na confecção do cosplay do que no momento de utilizá-lo nos eventos e apresentações:

Minha motivação é a diversão acima de tudo. As vezes gosto mais do processo de 'fazer' do que de usar em si. É um hobby afinal. (Fonte primária, arquivo próprio)

Existe também a motivação que foca na interação com as pessoas como resultado final do processo. Inúmeras respostas apontaram que há uma forte motivação em receber notoriedade, em receber elogios ou apenas em pedirem para tirar uma foto, por ter feito um ótimo trabalho.

Para mim, cosplay é como uma arte interna exteriorizada para as pessoas. Minha motivação é cada novo cosplay me propor um novo desafio e uma forma diferente de chegar até as pessoas com o meu trabalho. (Fonte primária, arquivo próprio)

Nos questionários aplicados, 48,9% dos entrevistados responderam que um valor aceitável para a feitura do cosplay está entre duzentos e quinhentos reais, e 26,3% afirmam que o valor aceitável seria de seiscentos a novecentos reais. Logo, a partir desses dados, pode-se afirmar que a confecção de um cosplay está diretamente relacionada a um recorte de classe.

Existe uma categoria que se popularizou dentro dos eventos, chamada cospobre. O cospobre consiste em uma reprodução visual do personagem tanto no quesito simplicidade quanto num teor mais cômico. Nas entrevistas, também perguntei se o grupo já havia feito um cospobre, e 54,7% afirmaram que sim. A falta de recursos para a confecção do personagem e a reciclagem de materiais aparecem como as principais motivações.

Também foi questionado se o grupo se identifica enquanto cosplayer em qualquer ambiente, e 54% dos entrevistados afirmaram que já haviam sofrido preconceito por ter se identificado enquanto cosplayer em outros âmbitos sociais fora do espaço dos eventos. Grande parte das respostas abertas atribui o preconceito dentro do ambiente de trabalho e também de familiares, por entenderem a prática como uma espécie de infantilidade do sujeito:

Acho que o maior preconceito que já senti foi na minha igreja onde muitas pessoas achavam que quem fazia cosplay não era 'normal', que eu estava prestando adoração a um ídolo (o personagem) ou que o fato de eu ter decidido fazer cosplay era um mal exemplo a igreja (o que me levou a sair do grupo de dança, pois eu não poderia ser vista participando de forma abertamente ativa, para não "fazer as pessoas acreditarem que o que eu faço é normal/aceito). Então, eu já enfrentei muito preconceito, mas eu sempre fui diferente, então apesar de me machucar e guardar um leve rancor de algumas pessoas eu continuo praticando. (Fonte primária, arquivo próprio)

Na minha própria família em 2008, eles só começaram a respeitar quando eu obtive um retorno financeiro no ano seguinte e comecei a participar de entrevistas, etc. (Fonte primária, arquivo próprio)

Dentro de casa mesmo. As pessoas tendem a achar que o cosplayer não cresceu, que vive em um mundo de fantasia. Etc. (Fonte primária, arquivo próprio)

Howard Becker (2008), em sua teoria da reação social, afirma que alguns comportamentos se tornam desviantes a partir do momento em que eles seguem alguns passos descritos por ele. Primeiramente, alguns tipos de comportamentos devem ser, de certa forma, banidos por agentes de controle social. No caso das entrevistas citadas acima, e também pelos dados coletados que afirmam que 70,8% das pessoas ainda vivem com seus pais, podemos afirmar que os pais agiram como agentes de controle social, e a resposta da família à prática do cosplay mostra isso. Becker coloca que o segundo passo seria a detecção de um comportamento identificado como um problema, como, por exemplo, acreditar que o hobby trata-se de uma infantilidade ou falta de maturidade desses indivíduos. Já em terceiro lugar o autor afirma que atribuir significado àquilo que foi colocado como problema está dentro do processo de desvio, ou como forma de rotular o indivíduo, podendo causar estigmas sociais (GOFFMAN, 1980); porém, as reações sociais dependem dos significados que serão atribuídos aos indivíduos.

Podemos observar que a manifestação do hobby é proporcionada pela Indústria Cultural, porque, no fim das contas, os personagens foram criados dentro dela e é nítida a sua presença dentro da atividade cosplayer. Mas talvez seja exagerado dizer que se trata de uma manifestação artística colonizada pela indústria, pois os indivíduos possuem certo grau de autonomia em suas escolhas. Acredito que temos muito da sociedade em nós e em nossa formação, mas os indivíduos não são robôs. Manifestações artísticas ainda colocam para fora os anseios e desejos reprimidos dos indivíduos, principalmente na sociedade moderna, que exige sempre muitas coisas o tempo todo. Todos temos desejos e vontades que acabam sendo reprimidas com o tempo, mas algumas pessoas conseguem encontrar formas de externar essas vontades para não acabar caindo no que Freud traz

como recalque. A arte torna-se a manifestação mais pura disso e por isso ela sempre foi atacada e continuará sendo enquanto existir sociedade.

Conclusão

Este trabalho buscou apreender as perspectivas da Sociologia da Cultura e da Antropologia Cultural, visando compreender da forma mais ampla possível, e a partir do objeto de estudo investigado, os processos de formação de identidades individuais na contemporaneidade e até que ponto podemos afirmar que existe de fato uma influência da indústria nas relações grupais.

Nesta monografia, houve a necessidade de um levantamento teórico sobre produções posteriormente desenvolvidas que tenham relações, mesmo que diversas, com o tema pesquisado, questão um tanto complexa dentro dos trabalhos desenvolvidos dentro do campo das Ciências Sociais.

A globalização proporciona um contato imediato com os mais diversos elementos da cultura geek e, a partir da prática cosplay, os indivíduos podem realizar seus sonhos de se transformar em seus personagens preferidos e, a partir disso, lotam os eventos que propiciam esse tipo de prática.

O cosplay, na análise da pesquisa, é uma atividade vista por seus praticantes tanto como hobby quanto um fazer artístico, que advém de seus interesses pessoais por produções dos mais diversos segmentos culturais, através dos quais há uma reprodução de outras culturas, mais precisamente da cultura norte-americana, assim como da japonesa, na qual o gosto pela produção cultural desses países forma o interesse pela prática do cosplay e onde, por uma tradução cultural (HALL, 2004), essa arte se transforma através de adaptações e recriações de sentido dado ao personagem escolhido.

Seria ingênuo e cego negar a influência da Indústria Cultural dentro desses processos, uma vez que é através dela que são produzidos os acervos de produções culturais consumidos na sociedade. Porém, da mesma forma que há uma influência, também existe autonomia individual.

A sociedade não é estática, ela é dinâmica e seus valores se modificam, pois os indivíduos estabelecem novos modelos de vida. No mundo globalizado, o indivíduo se vê cercado por informações e exigências imediatas forçando-o a acompanhar tais mudanças e descobrir formas de reafirmação de identidade. No universo cosplay, o grupo consegue encontrar essa busca, onde as identidades são construídas através de relações influenciadas pelo consumo cultural, onde reproduzem simbologias e culturas advindas

de outros países e as transformam em tradução cultural, adaptando-as à sua própria cultura. Dessa forma, é através da manifestação cultural da confecção e performance do cosplay que os sujeitos conseguem extravasar os problemas vivenciados por eles no cotidiano, como a dificuldade em estabelecer relações sociais, por exemplo. A indústria permeia essas relações do grupo, uma vez que os cosplayers são uma tribo porque partilham de gostos similares, mas, ao mesmo tempo em que ela permeia essas relações, também não é ela que as mantém, mas a mesma funciona como uma forma de interação entre essas pessoas. Passa de uma perspectiva de influência para estratégia de aproximação entre sujeitos que partilham de interesses em comum.

Por essa razão, os trabalhos científicos se tornam tão importantes, uma vez que na ciência nada pode ter um caráter unilateral ou taxativo, a ciência não é imutável, logo é importante debater sobre conceitos como o da Indústria Cultural, que é um conceito extremamente importante e essencial para entender como funciona a sociedade no modo de produção capitalista, mas novas pesquisas são feitas, assim como novas perspectivas teóricas vão surgindo para que, dessa forma, possa desenvolver os estudos sociais.

Dentro dessa perspectiva, este trabalho procura elucidar alguns pontos observados por mim, a fim de despertar o interesse para mais produções acadêmicas sobre a tribo cosplay – que vem crescendo e ganhando força a cada dia – dentro das perspectivas dos estudos sociais, onde pretendo analisar novos aspectos relacionados a essa mesma comunidade em estudos posteriores no Programa de Mestrado em Antropologia (PPGA) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Marx. A indústria cultural: O esclarecimento como mistificação das massas. In: *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Marx. EXCURSO II: Juliette ou esclarecimento e moral, In: *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

BARTH, Fredrik. Por um maior naturalismo na conceptualização das sociedades. Tomke Lask (comp.). *O guru, o iniciador e outras variações antropológicas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2000, pp. 167-186

BAUER, Martin W. ; GASKELL, George. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual*. Rio de Janeiro: Vozes. 2007.

BECKER, Howard. *Falando da sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009.

BECKER, Howard S: *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2008.

BECKER, H. *Los Mundos del arte. Sociologia del trabajo artístico*. Buenos Aires: Universidad Nacional De Quilmes Editorial, 2008.

BERREMAN, Gerald. Etnografia e controle de impressões em uma aldeia do Himalaia. In: Zaluar A. (org.). *Desvendando máscaras sociais*. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves; 1975, pp. 123-177.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. O trabalho antropológico: Olhar, ouvir, escrever. In: *O trabalho do antropólogo*. Brasília: Paralelo 15; São Paulo Editora UNESP, 2000. pp 17-35.

VICTORIA, Gomes C., KNAUTH, Daniela R., HASSEN, Maria de Nazareth A. *Pesquisa qualitativa em saúde: Uma introdução ao tema*. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2000.

COELHO, LdL; SILVA, SS. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. *Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum*, 2007;17(1), pp. 64-75.

DURKHEIM, Émile. As regras do método sociológico. 11a ed. São Paulo: Editora Nacional, 1984a.

FAVRET-SAADA, Jeanne. “Ser afetado”. In: *Cadernos de campo*, n. 13, 2005.

GEERTZ, Clifford. Uma Descrição Densa: Por Uma Teoria Interpretativa da cultura. In: *A Interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008, pp. 3-21.

GIDDENS, Anthony, Modernidade e identidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. p. 39-69.

GLUCKMAN, Max. Análise de uma situação social na Zululândia moderna. In: Feldman-Bianco, B. (org.). *Antropologia das sociedades contemporâneas: métodos*. São Paulo: Editora UNESP, 2010, p. 237-264.

GOFFMAN, Erving. Representações, In: *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2002, pp. 25-75.

GOFFMAN, Erving. Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

LEÓN, A. A. G.. O CAC faz você dançar: uma etnografica das performances masculinas no bairro do Rangel em João Pessoa-PB. 1. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014. v. 1.

LUNNING, Frenchy. *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. University Of Minnesota Press; 1st Ed. Edition, 2006.

MALINOWSKI, Bronislaw. Introdução – Tema, método e objetivo desta pesquisa In: **Os Argonautas do Pacífico Ocidental**. Um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné. 2ª. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978, pp. 17-38.

MARCUSE, H. A conquista da consciência Infeliz: Dessublimação repressiva, in: A Ideologia da Sociedade Industrial. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

MARCUSE, H. A origem do indivíduo reprimido, In: Eros e Civilização Uma interpretação filosófica do pensamento de Freud, 6ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1966, pp. 41-65.

MATOS, Patrícia. Consumo, curadoria e a construção de mapas de importância na cultura nerd. POSCOM, 10. 2013. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2013.

MAUSS, Marcel. Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de "eu". In: _____. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: EPU/Edusp, 1974. v.1.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso. O trabalho do antropólogo: Olhar, Ouvir, Escrever. In: Revista de antropologia. São Paulo, USP; v 39 nº 1, 1996, pp. 13-37.

OLIVEN, Ruben George. As metamorfoses da cultura brasileira, in: Violência e Cultura no Brasil, Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2010, pp. 64-79.

PAVAN, P. M. P. *O jovem dentro da tribo anime*. Maringá: Cesumar, 2008.

TURNER, Victor. 1982. "Introduction". In V. Turner. From Ritual to Theatre: the human seriousness of play. New York: PAJ Publications.

VELHO, G. Observando o familiar. In: NUNES, E. de O. (Org.). *A aventura sociológica: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p. 36-47.

_____. The third space: interview with Homi Bhabha. In: RUTHERFORD, Jonathan. *Identity: community, culture, difference*. London: Lawrence & Wishart, 1990. Entrevista concedida a Jonathan Rutherford.

Site:

<http://sossolteiros.bol.uol.com.br/20-verdades-sobre-a-comic-con-experience-2016-que-ninguem-falou-ate-agora/>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Fandom>

Anexo I - Questionário Cosplayers

Questionário semiestruturado e elaborado como pesquisa quantitativa para trabalho de conclusão de curso (TCC) no curso de bacharelado em Ciências Sociais.

***Obrigatório**

1- Faixa Etária: *

Até 18 anos
de 19 a 25 anos
de 26 a 30 anos
de 31 a 40 anos
acima de 40 anos
Outro

2- De qual região do país você é? *

Norte
Nordeste
Centro-Oeste
Sudeste
Sul
Outro

3- Sexo: *

Feminino
Masculino
Prefiro não dizer
Outro

3.1 Orientação sexual: *

Heterossexual
Homossexual
Bissexual
Transexual
Não declarou
Outro

4- Estado civil: *

Solteiro
Casado
Divorciado
Amasiado
Outros

5- Escolaridade: *

Sem escolaridade
Fundamental incompleto
Fundamental completo
Médio incompleto
Médio completo
Superior incompleto
Superior completo
Pós-graduação completa
Pós-graduação incompleta
Outro

6- Ocupação: * (Questão aberta)

7- Renda Familiar: *

Menos de 937,00
DE R\$ 937,00 A R\$ 1.300,00
DE R\$ 1.301,00 A R\$ 1.820,00
DE R\$ 1.821,00 A R\$ 2.600,00
DE R\$ 2.601,00 A R\$ 3.900,00
DE R\$ 3.901,00 A R\$ 5.200,00
DE R\$ 5.201,00 A R\$ 6.500,00
DE R\$ 6.501,00 A R\$ 7.800,00
MAIS DE R\$ 7.800,00
Outro

8- Com quem você reside? *

País
Amigos
Sozinho(a)
Companheiro(a)
Outros

9- Como conheceu a prática cosplay? * (Questão aberta)

10- Quantos Cosplays já fez? *

1
de 2-4
de 5-7
Acima de 7
Outro

11- Por que ser cosplayer, qual a sua motivação? * (Questão aberta)

12- Já fez cosplay de qual destas categorias? (Múltipla escolha) *

Anime
Mangá
Filmes
Games
Revistas em Quadrinhos
Outros

13- Já foi assediado (a) pela imprensa por causa do cosplay? *

Sim
Não
Talvez

13.1- Se sim, comente:

14 - Conhece o "Agenciamento de Cosplayers"? *

Sim
Não

14.1 - Se sim, já recebeu a proposta de "Agenciamento"?

Sim
Não

14.2 - Caso já tenha recebido a proposta para ser agenciado (a), poderia descrever a abordagem?

15- Quais atividades você pratica nas horas de lazer? (Múltipla escolha) *

Ler (Quadrinhos, mangás, revistas, livros, etc...)
Jogar (Jogos online, tabuleiro, RPG, etc...)
Praticar Esportes
Outros

16 - De 0-10, qual o nível de dificuldade que você atribui à feitura do cosplay? *

**17- O que lhe vem à cabeça quando você escuta a palavra "Cosplay"? *
(Questão aberta)**

18- Qual o valor máximo que você considera viável para a feitura de um cosplay? *

Até R\$ 100,00
De R\$ 200,00 - R\$ 500,00
De R\$ 600,00 - R\$ 900,00
Acima de R\$ 1.000,00
Outro valor não especificado

19- Para você, ser cosplayer é (Múltipla escolha): *

Ter a roupa melhor elaborada
Gastar mais dinheiro para a confecção da roupa
Ter empatia com o personagem escolhido
Todas as alternativas
Outros

19.1- Se você respondeu "outros", justifique:

20- Já fez algum Cospobre? *

Sim
Não

20.1- Se sim, o que te motivou?

21- Já realizou serviços de cosmaker? *

Sim
Não

21.1- Se sim, qual o tempo estimado para a confecção do cosplay?

22- Você se identifica enquanto cosplayer em qualquer ambiente? Ex: Escola, trabalho, família... *

Sim
Não
Talvez

22.1- Se respondeu "talvez", justifique:

23- Já sofreu preconceito por se identificar como cosplayer? *

Sim
Não

23.1- Se sim, comente:

24- Como as pessoas de fora (que não frequentam os eventos) reagem quando você diz ser cosplayer? (Questão aberta)

25- Você fala outros idiomas? *

Sim
Não

25.1- Se sim, quais?

25.2- Se sim, você acredita que estes idiomas e a cultura desses países, influenciaram ou influenciam na sua escolha de fazer um cosplay ou naquilo que você gosta de ler, assistir etc.? *

Sim
Não
Talvez
Outro

25.3- Se sim, comente:

26- Já participou de alguma edição da "Comic Con Experience"? *

Sim
Não

26.1- Se sim, qual/quais?

CCXP 2014
CCXP 2015
CCXP 2016
CCXP Tour Recife 2017

27- Já competiu em algum concurso para definir o melhor cosplay? *

Sim
Não

28- Como você descreveria sua relação com os outros cosplayers?

29- Já sofreu ou presenciou algum conflito entre cosplayers nos eventos ou em redes sociais? *

Sim
Não

29.1- Se sim, poderia descrever o tipo de conflito?



30- Você considera um cosplay como uma fantasia? *


Sim
Não


30.1- Se a resposta for "não", justifique:



Apêndice I – Recortes de matérias divulgadas na mídia sobre os eventos.


















20 VERDADES SOBRE A “COMIC CON EXPERIENCE 2016 ” QUE NINGUÉM FALOU ATÉ AGORA




O evento mais pop do ano, suas glórias e fracassos.

Gabriela Roman - Publicado: 05/12/2016 16:31 | Atualizado: 06/12/2016 20:00







3.737

Clique no "joinha" para bombar este post:



3661 0 40

Compartilhe:



A Comic Con Experience é um evento com diversas atrações das principais áreas da cultura geek, com grandes nomes dos quadrinhos, TV, cinema e games.


A convite da Fox Film do Brasil, o SOS me convocou para ir pessoalmente na terceira edição da versão brasileira desse evento, que rolou agora em São Paulo entre os dias 1 a 4 de dezembro.

Na real, essa experiência foi um desafio. Eu não entendo absolutamente nada de quadrinhos e meus conhecimentos em jogos vão de Nintendo 64, que eu jogava quando era criança, a The Sims. E séries, apenas se fosse um evento sobre "Game of Thrones".

3. O evento de cultura pop é cheio de Cosplays (e cospobre)

A Comic Con promoveu o Concurso Desfile Cosplay e ofereceu o Camarim Cosplay para que os fantasiados pudessem se arrumar e deixar suas malas. Realmente, é meio estranho encontrar o seu personagem favorito segurando uma garrafa de água ou uma sacola de compras.

Eu fiquei chocadíssima com a Arlequina da imagem, mas vários outros me surpreenderam (positivamente e negativamente). O casal fofo de "Coragem, o Cão Covarde", com certeza ganhou o prêmio de Miss e Mister Simpatia.



- Cosplay de Rey, de "Star Wars"

64